HOOG Spel

1e Jaargang - Nummer 9 - ƒ 7,95 / BFR 159

SUPER NES • SHUTTLE • MIRACLE • STARTREK • BUCK ROGERS 2 • SPECIAL FORCES • HARLEQUIN • ECO QUEST • TITUS THE FOX •



SPELSOFTWARE VOOR:

AMIGA

ATARI ST

C 64

MS-DOS

NINTENDO

LYNX

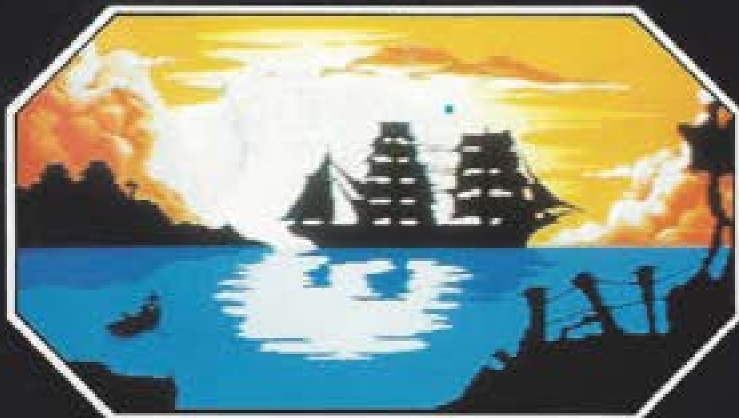
SEGA

THE MARK

CRUISE FOR A CORPSE



AMIGA

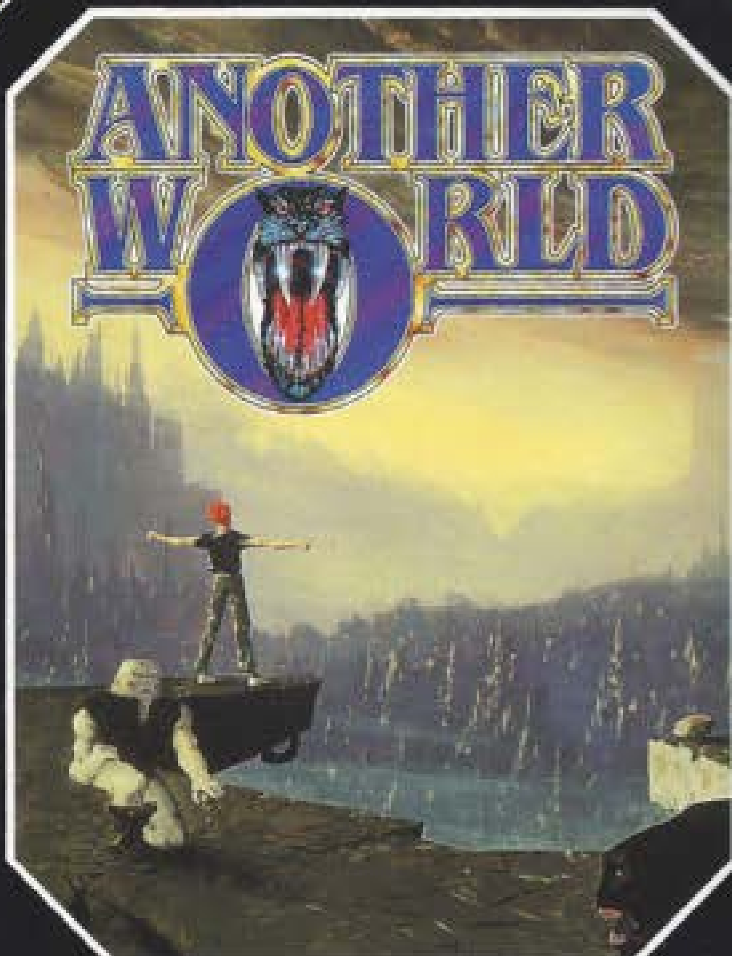


CRUISE FOR A CORPSE
Speelt zich af in de twintiger jaren; inspecteur Raoul Dussentier is aan boord van een kruiser in de Middellandse Zee. De cruise is net begonnen en Raoul wordt gevraagd een misdaad op te lossen: de moord op gastheer Niklos Karaboudjian, de Griekse scheepsmagnaat. Als Raoul moet u licht op deze duistere zaak werpen.

- *uitgebreide hoeveelheid mogelijkheden inclusief de optie om andere karakters in het spel te ondervragen in de beste Agatha Christie traditie*
- *VGA 256 kleuren versie leverbaar*
- *ondersteunt AdLib, Roland en Thunderboard geluidskaarten*
- *32 kleuren Amiga versie!*

Leverbaar voor: Atari ST, Amiga, MS-DOS (CGA/EGA/VGA)

ANOTHER WORLD



ATARI ST



ANOTHER WORLD
Een spliksplinternieuw animatie systeem gecombineerd met stemmingsvolle graphics en grandioze muziek brengen U een nieuw Delphine adventure....ANOTHER WORLD

De jonge geleerde Lester Chaykin had dit nooit verwacht...maar het gebeurde! Terwijl hij experimenteerde met sub-atomaire deeltjes werd zijn laboratorium door de bliksem getroffen. Hij werd in een andere dimensie geslingerd, naar een vreemde wereld die in niets op de Aarde leek. En waar overleven voorop staat.

- *ontworpen en geprogrammeerd door de maker van Future Wars*
- *TWEE manjaren werk hebben geresulteerd in een revolutionair nieuwe polygone animatie-techniek waarbij karakters en voorwerpen vloeiend bewegen*
- *speciale cinematografische effecten zoals zoom, panorama en close-up*
- *beter speelbaar en grotere interactie door joystickbesturing*
- *sublieme muziek uit de huis-studio van Delphine*

Leverbaar voor Amiga, Atari ST en MS-DOS (EGA/VGA, AdLib, Roland, Thunderboard)

Cinématique™ DELPHINE SOFTWARE U.S. GOLD® DELPHINE SOFTWARE

U.S. Gold Ltd, Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 625 3366.
61-65, 2031 EB Haarlem tel: 023-311241 fax: 023-318488
Diegem, tel: 02/721 4520 fax: 02/725 1535

OF A WINNER

THE GODFATHER™

"You don't ask for power...
...You take it !"

The Godfather™

U.S. GOLD

AMIGA



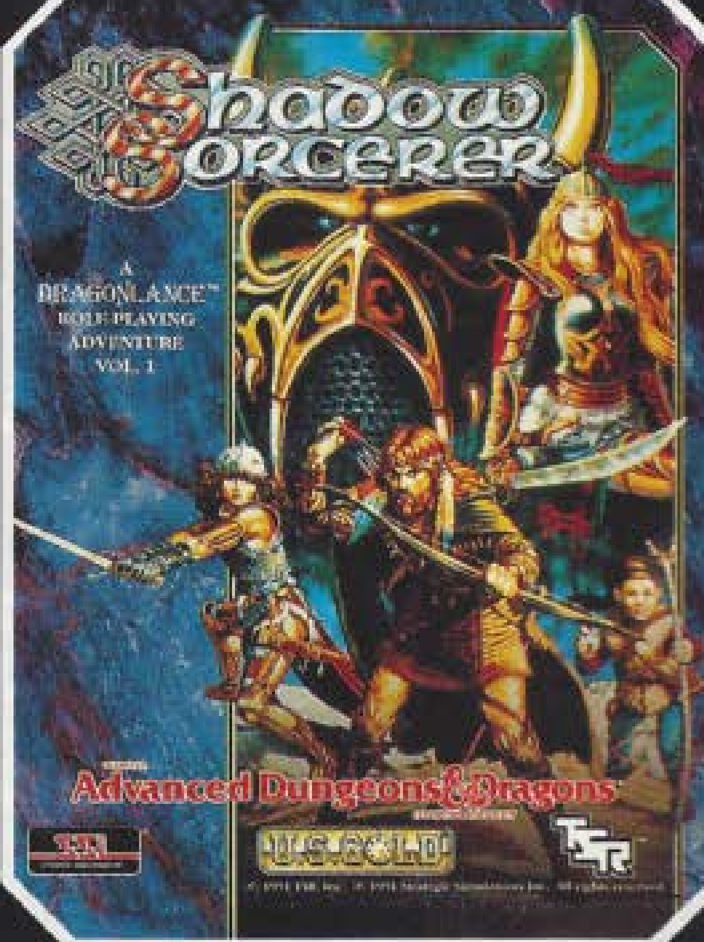
THE GODFATHER - THE ACTION GAME

Macht, rijkdom, gevaar en gerechtigheid maakt allemaal deel uit van het spel. Ga erop uit in de gevaarlijke wereld van The Godfather; neem het op tegen andere Don's. Stalen zenuwen zijn nodig, houdt het hoofd koel opdat u kunt overleven.

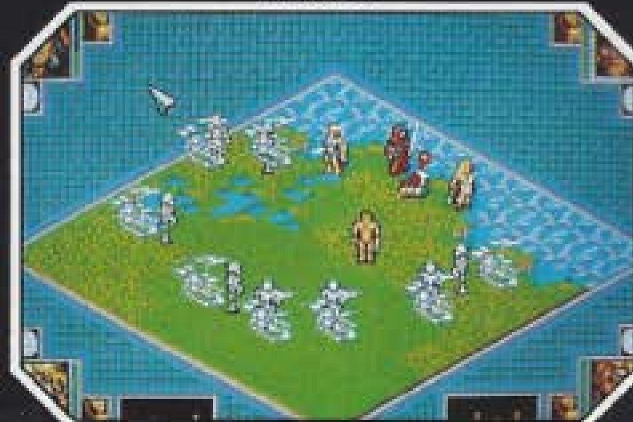
- *gedigitaliseerde geluidseffecten*
- *verbazingwekkend gedetailleerd realisme*
- *unieke grafische interactie*
- *razende actie; heeft u snelle reflexen!*
- *verzamel verborgen bonussen om verder in het spel door te dringen*

Leverbaar voor Atari ST, Amiga en MS-DOS (VGA 256 kleuren)

SHADOW SORCERER



ATARI ST



SHADOW SORCERER

Nieuw concept in rollen-spelen: u zit meteen midden in de actie. Talloze vijanden waaronder de SHADOW SORCERER zelf.

- *100% "Wijs en Klik" besturing*
- *3D isometrische weergave*
- *Bestuur maximaal 4 karakters in uw strijd tegen het Kwaad*
- *3D animatie*
- *Perfecte weergave van gevechten*

Leverbaar voor Atari ST, Amiga (1 MEG) & PC (EGA, CGA, VGA, TGA). PC Supports Roland™, AdLib™ and PC Speaker.

Screen shots are only intended to be illustrative of the gameplay and not the screen graphics which may vary considerably between different formats in quality and appearance and are subject to the computers specification.







COLOFON

HOOG SPEL IS EEN UITGAVE VAN RANGEELA BV

Hoofdredacteur:
Max Barber

Redactie adres:
Rangeela BV
Postbus 74034
1070 BA Amsterdam
Fax 020 6120053
Tel. 020-6756888 (bereikbaar dinsdag t/m vrijdag 10.00 - 12.00 en 13.00 - 15.00 uur)

Secretariaat:
Ludmilla de Kromme

Redactie computerspellen:
Helen Bijlens, George Brubber, Harry d'Emone, Karin de Graaff, Steven Groot, Edward Hellen, Rob Hunter, Wouter Koolwijk, Gilles Lind, Henk Nieming, Mitoraadja, Anner Mienink, Peter Nouzo, Robert K. Reinstee, Jan Willem van Fliet, Linne Taylor, Mari Wills

Redactie bordspellen:
Michael Bruinsma, Anthony Verhulst

Correspondenten Engeland:
Kati Hamza, Gordon Houghton

Correspondent U.S.A.:
Marshal M. Rosenthal

Vormgeving & opmaak:
Fonts + Files BV, Haarlem

Lithografie:
Folitho, Haarlem

Druk:
Senefelder Misset, Doetinchem

Illustraties en cartoons:
Eddie Aarts, Fonts + Files BV, Haarlem

Advertentie-exploitatie:
Rangeela BV
Postbus 74034
1070 BA Amsterdam
Fax: 020-6120053

Abonnementen:
Jaarabonnement (10 nummers)
Nederland ƒ 69,00
België: Bfr. 1375

Abonnementen kunnen elk nummer ingaan en worden jaarlijks automatisch verlengd. Opzeggingen moeten minstens een maand voor het verstrijken van de abonnementsperiode schriftelijk worden ingediend bij Rangeela BV
Postbus 74034
1070 BA Amsterdam

Verspreiding:
Betapress, Gilze

Verschijning:
Hoog Spel verschijnt tien maal per jaar

Toezenden materiaal:
Tenzij uitdrukkelijk anders overeengekomen, heeft de redactie het recht om vrijelijk te beschikken over alle haar toegezonden materiaal.

Daar het voor de redactie van Hoog Spel onmogelijk is om na te gaan of ingezonden kopij afkomstig is uit een andere publicatie, gaat de redactie ervan uit dat ingezonden kopij afkomstig is van de inzender, tenzij uitdrukkelijk anders vermeld. De aansprakelijkheid voor auteursrechten voor ingezonden stukken ligt dan ook bij de inzender. Terugzending van materiaal zal alleen plaatsvinden wanneer een geadresseerde en voldoende gefrankeerde retour-envelop is bijgesloten.

Auteursrechten:
Het copyright op alle artikelen in dit blad berust bij Rangeela BV te Amsterdam.
Gehele of gedeeltelijke overname en/of vermenigvuldiging van delen uit dit blad is uitsluitend toegestaan met voorafgaande schriftelijke toestemming van de uitgever.

[illegible]

BUCK ROGERS 2 MATRIX CUBED

PAG 57

Het langverwachte vervolg van de avonturen van de bekende stripheld.

MIRACLE PIANO TEACHING SYSTEM

PAG. 38

Ooit piano willen leren spelen en na korte tijd afgeknapt op de lerares of de vingeroefeningen? Met dit toetsenbord en de bijbehorende software moet het kunnen lukken.



SUPER NES

PAG. 32

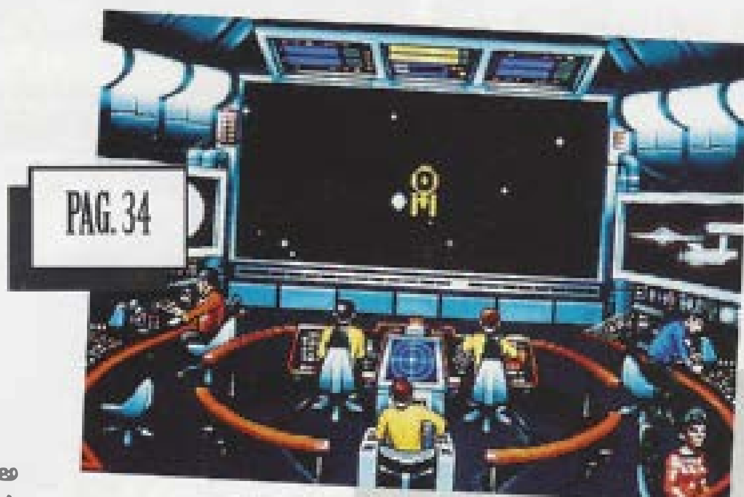
De 16-bits computer van Nintendo werd in 1990 Japan en in 1991 in de Verenigde Staten geïntroduceerd. Inmiddels is het apparaat ook in Nederland op de markt gebracht. Een eerste indruk van het apparaat en het bijgeleverde spel.

SHUTTLE

PAG. 20

Een nieuwe vluchtsimulatie, ditmaal van Virgin Games. Het grote verschil met de andere simulaties is het toestel dat u vliegt, namelijk niets minder dan een space shuttle. Kunt u wegwijs worden uit die meer dan 1000 schakelaars en metertjes?





PAG. 34

STAR TREK

Het is dit jaar 25 jaar geleden dat de TV serie begon. Ter gelegenheid daarvan bracht Interplay een spel uit rond de helden van het Starship Enterprise.



ECOQUEST 1

PAG. 56

Sierra On-Line heeft een nieuw adventure uitgebracht dat speciaal op jongeren gericht is. Speelplezier, maar vooral milieubewustzijn, dat is waar het om draait.

SPECIAL FORCES

PAG 66

Nog een vervolg, ditmaal van MicroProse. Neem het bevel over een groepje commando's en baan uzelf een weg door 16 missies.

TITUS THE FOX

PAG. 47

De makers van Blues Brothers hebben een nieuw platformspel uitgebracht. Inclusief een variant op het omstreden dwerg-gooien. (Zie ook onze prijsvraag op pagina 24.)

TWILIGHT 2000

PAG 46

Het einde der tijden lijkt nabij in dit strategisch rollenspel dat zich afspeelt anno 2000

D/GENERATION

PAG. 43

Genetische manipulatie heeft zo zijn nadelen, vooral wanneer de geleerden van geen ophouden weten en de zaak daardoor uit de hand loopt. Maar, wat heeft dit spel te maken met de welgevormde dijen van Helen?

VAN DE EINDREDACTIE

Een trend die in Nederland en België steeds duidelijker begint te worden is dat we enerzijds steeds meer spellen spelen - en of dat nou bord- of computerspellen zijn doet er even niet toe - maar dat anderzijds de media dat compleet negeren. Op het gebied van computerspellen is dat zelfs overduidelijk, 's Neerlands grootste computerblad besteedt nauwelijks of geen aandacht aan spellen. Sterker nog, de spellenpagina's vliegen er het eerst uit wanneer zich wat interessanters voordoet (onofficieel citaat, gehoord in de wandelgangen).

Radio en TV is al helemaal een ramp. Afgezien van een oervervelend - in mijn ogen althans - radioprogramma waar saaie heren saai bazelen over bits, bytes, chips en MIPSS en vervolgens overgaan tot de nog saaiere orde van een alreeds saaie dag is er dus helemaal niets. Waar in Amerika en Engeland de computerspelprogramma's furore maken - het 25 minuten durende programma Gamesmaster had binnen VIER weken 3.000.000 kijkers - moeten we het hier doen met drie seconden *Klaxon* in *Bart is BOOS*, twee tellen Nintendo'tje weggeven in *Popformule* en verder *NIKS, NOPPES, NUL!* Het programma *Hoge Ogen* dat eind vorig jaar op RTL4 te bezien was, concentreerde zich op gangbare bordspellen; echt baanbrekend werk werd echter niet verricht. Hopelijk komt het terug, want iets is beter dan niets. Iemand in Hilversum met een beter idee?

Zou het dan toch echt aan het Nederlandse volk liggen? Iedereen speelt maar niemand geeft het toe? Ik opper het wel vaker, de Nederlander - en ook de Vlaming - durft niet toe te geven zich te kunnen vermaken met een spel. Hoe vaak hoor ik dan ook niet de aanschaf van een computer rechtvaardigen met opmerkingen als: "maar het is zo goed voor de kinderen" of "maar ik kan er de administratie van de vereniging zo goed op doen". Educatief is ook zo'n term die het goed doet.
Kletspraat allemaal, wanneer we dat zouden doorrekenen dan hebben we bijna vier miljoen clubs in Nederland en België die er allemaal een boekhouding op speciaal daarvoor aangeschafte PC's op na houden. U en ik weten wel beter, nietwaar?

Het doet me dan ook deugd dat in ieder geval de Hoog Spel lezers ervoor uit komen dat ze spellen spelen; dat blijkt met name uit de ingezonden enquêteformulieren uit Hoog Spel 7. Wanneer onze enquête-adviseur zijn toeters en bellen erop losgelaten heeft, hoop ik een duidelijk inzicht in de roerselen des ziels van u, mijn gewaardeerde lezers, te hebben.

Eén ding is me ondertussen wel duidelijk, u bent als spellenspeler absoluut niet tevreden. De brief van Hans Griemink die Joy in Op de Zeepkist bespreekt is daar een uitstekende verwoording van. Ik ben dan ook razend benieuwd wat de reacties uit de detailhandel op die brief zullen zijn. Doch eerlijkheidshalve moet ik vermelden dat ik persoonlijk denk dat er geen enkele reactie komt, de doorsnee detailhandelaar in Nederland interesseert (spel)software voor geen meter. En mocht hij wel geïnteresseerd zijn dan verbergt hij dat verdomde goed.

Hans heeft gelijk, je kunt nergens op je gemak shoppen voor software, en spellen bekijken is er al helemaal niet bij. In mijn optiek is het aanschaffen van software - zeker gezien de huidige prijzen - te vergelijken met de aanschaf van een auto? Een proefritje maken behoort daar tot de mogelijkheden, waarom mag ik dan wanneer ik ƒ 150,00/BEF. 2890 uit wil geven aan een spel eerst niet even zien wat ik koop? Kan iemand mij dat eventjes uitleggen? En dan niet met dat gekeutel aankomen over virussen alsjeblieft. Virusbesmetting bestaat, maar dat overkomt alleen diegene die zich inlaat met louche software. In het volgende nummer van Hoog Spel zullen we een uitgebreid artikel publiceren over de nonsens achter de virus-vrees en de sociaal-economische gevolgen van computervirussen; iemand al wel eens stil gestaan bij de kosten die bedrijven maken wanneer er weer eens een paniek gezaaid wordt met een virusmelding. Wees eerlijk, de systeembeheerder die ZES maanden werk/data kwijtraakt door een virus MOET op staande voet ontslagen worden! Die man (/vrouw, sorry) heeft klaarblijkelijk nog nooit van veiligheidskopieën ('back-ups' voor de meer deskundigen onder ens) gehoord. Schop onder de kont, meneer (/mevrouw)! Uiteraard zullen we dan ook bespreken hoe u virusbesmetting kunt voorkomen (en neen, de flauwe grap van uw computer niet gebruiken maken we niet) en hoe te handelen wanneer uw computer besmet raakt. Alhoewel dat laatste eigenlijk niet kan voorkomen wanneer u zich aan de spelregels houdt.

Genoeg geklaagd, wat goede noten. Eindelijk wordt de Super Nintendo dan leverbaar in de Benelux, een fraaie machine met uitstekende mogelijkheden. Het wordt interessant om te zien wie het winnen gaat: Sega met de Mega Drive of Nintendo met de Super N. Persoonlijk weet ik het nog niet, voor beide machines valt wat te zeggen. In zo'n geval heb je het als blad - on hoofdredacteur - eigenlijk best wel gemakkelijk, je hebt ze gewoon alle twee. Een doorslaggevend gegeven in de concurrentiestrijd wordt de beschikbaarheid van een CD-ROM speler.
Om nog niet geheel duidelijke redenen heeft Sega de CD-ROM speler voor Europa tot 1993 uitgesteld. Maar ook Nintendo komt begin '93 met een CD-ROM speler. En wat te denken van de Philips — Nintendo connectie? Philips introduceert in Augustus 1992 op de Firato de CD-I, er wordt eveneens hard gewerkt aan de Nintendo CD-ROM speler die CD-I compatibel zou moeten zijn. Ondertussen heeft Philips in Amerika een CD-I speler uitgebracht, de CD-1910, die voor geen meter schijnt te verkopen. Misschien een gebrek aan goede software?

Philips heeft in ieder geval één ding geleerd van het beeldplaten-debâcle enige jaren geleden. Hoe goed de technologie ook moge zijn, zonder goede distributie van de software kun je het wel vergeten. En dat verklaart dan ook meteen waarom de Super Club in België ondanks miljoenen guldens verlies aangehouden wordt. En waarom in Nederland een belang in de verhuurketen Videoland genomen wordt, en in Engeland en Amerika miljarden uitgegeven wordt aan aandelen in video-(verhuur)-ketens zoals Blockbusters? Alleen door de software zo breed mogelijk toegankelijk te maken kun je er zeker van zijn dat ook je hardware goed verkoopt. Want laten we eerlijk zijn, niemand zit te wachten op een perfect apparaat wanneer je er niets mee kunt doen. Commodore heeft in dat opzicht leergeld betaald met de CDTV, een perfect systeem met grandioze mogelijkheden dat compleet onderuitgehaald werd omdat er geen software c.q. CD's voor waren.

Soms vraag ik me echt wel eens af hoe al die hoogdravende managers hun baan weten te houden.

TITEL	PAG.	IMPORTEUR
Advantage Tennis AMI, AST, IBM	7	3, 4, 7, 10
Alcatraz AMI, AST	65	3, 4, 7, 10
Ancient art of war at sea IBM	22	4, 7, 10
Another World AMI, IBM	19	3, 4, 7, 10
Bart Simpson's escape from Camp Deadly NGB	15	2, 9
Battle Isle AMI, AST, IBM	45	3, 4, 7, 10
Bubble Bobble NES, NGB AMI, AST, C64	14	2, 9 3, 4, 7, 10
Bubble Ghost NGB	14	2, 9
Buck Rogers 2 - Matrix Cubed IBM	57	1, 4, 7, 10
Bugs Bunny Birthday Blowout NGB	17	2, 9
Bush Buck AMI, IBM	18	3, 4, 7, 10
California Games NGS SMD	30	14 5, 8
Chip 'n Dale NES	16	2, 9
Chip's Challenge AMI, AST, C64, IBM, LNX	23	1, 3, 4, 7, 10
Covergirl Poker AMI, AST, C64, IBM	27	3, 4, 7, 10
Crime City AMI, AST	24	4, 7, 10
Crystal Mines II LNX	30	61
D-Day BRD	37	11
D/Generation IBM	43	3, 4, 7, 10
Decapattack SMD	29	5, 8
Ecoquest AMI, IBM	36	1, 4, 7, 10
Express BRD	37	11
Fairytale Adventure IBM	23	4, 7, 10
Fate: Gates of Dawn AMI, AST, IBM	28	4, 7, 10
Fireteam 2200 AMI, AST, IBM	64	4, 7, 10
[illegible] IBM	44	3, 4, 7, 10
Formula One Grand Prix AMI, AST	40	3, 4, 7, 10
Fort Apache AMI, AST, IBM	38	4, 7, 10
Godfather AMI, AST, IBM	42	3, 4, 7, 10
Harlequin AMI, AST	21	3, 4, 7, 10
Harpoon 1.2 IBM	9	3, 4, 7, 10
Harpoon Battleset 3 IBM	9	3, 4, 7, 10
Harpoon Scenario Editor IBM	9	3, 4, 7, 10
Hyperspeed IBM	26	3, 4, 7, 10
Jackie Chan's Action Kung Fu NES	17	2, 9
Miracle Piano Teaching System IBM	38	
Omar Sharif Bridge AMI, IBM	19	4, 7, 10
Quackshot SMD	31	5, 8
Shadow of the beast SMD, SMD	30	9, 5, 8
Shining in the darkness SMD	29	9, 8
Shuttle AMI, AST, IBM	20	3, 4, 7, 10
Snake's Revenge NES	16	2, 9
Solomon's Club NES, NGB	15	2, 9
Sound, Graphics Aircraft (SGA) update voor FS 4.0 IBM	44	3, 4, 7, 10
Special Forces AMI, AST, IBM	66	3, 4, 7, 10
Star Trek IBM	34	3, 4, 7, 10
Storm Master AMI, AST, IBM	10	4, 7, 10
Super NES	92	2, 9
Super Mario World SNES	33	2, 9
Trust the Fox AMI, AST, C64, IBM	47	4, 7, 10
Toki LNX	30	1
Twilight 2000 AMI, AST, IBM	46	3, 4, 7, 10
Wild West World AMI, AST, IBM	6	3, 4, 7, 10

Verklaring gebruikte afkortingen
AMI = Amiga • AST = Atari ST • BRD = Bordspel • C64 = Commodore 64 • IBM = IBM/MS-DOS • LNX = Atari Lynx • MAC = Macintosh • NES = Nintendo Entertainment System • NGB = Nintendo Gameboy • SGG = Sega Game Gear • SMD = Sega Mega Drive • SMS = Sega Master System

Importeurcode - Computerspellen Nederland
1 = Atari Benelux, Tussen: 03473-77272 • 2 = Bandai, Nieuwegein: 03402-51353 • 3 = Computer Collectief, Amsterdam: 020-6223573 • 4 = Homesoft, Haarlem: 023-311241 • 5 = RCA/Multimedia, Hilversum: 035-213246 • 6 = Bridgesoft, Bussum: 02159-34905

Computerspellen België
7 = Arcadia, Wiegem: 02 7214620 • 8 = Abel, Brussel: 2375390[illegible] • 9 = Bandai, Brussel: 02-4 785 [illegible] 5 • 10 = ISD, Haarlem: 023-319273 •

Bordspellen
11 = 999 Games, Amsterdam: 020-6445794 •
12 = [illegible], Amsterdam: 020-6[illegible]1579 •
13 = Jumbo, Amsterdam: 020-6267141 •
14 = [illegible], Utrecht: [illegible] 891430 •
15 = [illegible], Amersfoort: 03361 1445

WILD WEST WORLD



IBM

**HET JAAR: 1741.
DE PLAATS: GOLD CITY.
HET DOEL: DE RIJKSTE EN MEEST INVLOEDRIJKE PERSOON TE WORDEN IN DE WIJDE OMGEVING.
DE MIDDELEN: ALLES WAT U ZICH MAAR KAN INDENKEN ......**

Wild West World is een strategiespel dat zich in het midden van de achttiende eeuw in Amerika afspeelt. U bent één van twee hereboeren, die net zijn aangekomen in dit deel van Amerika. U hebt een boerderij geërfd, en ook een aardig startkapitaal. Verder heeft u nog helemaal niets.

Om invloed en geld te verzamelen moet u beginnen met het inhuren van arbeidskrachten. Er zijn vijf soorten employés waar u uit kunt kiezen. Jagers, boeren, mijnwerkers, cowboys en verkenners. Om vier van deze vijf typen te kunnen gebruiken dient u een bepaald soort land te bezitten, dat moet uiteraard gekocht worden. Voor de boeren en cowboys vruchtbaar land, voor jagers bosrijk land en voor de mijnwerkers land met veel mineralen.

Dit is echter makkelijker gezegd dan gedaan. Het spel speelt zich af op een kaart die onderverdeeld is in een aantal kleine vakjes. Deze vakjes stellen grondpercelen voor. In het begin van het spel is er niets bekend over deze percelen. Gelukkig kunt u een karavaan uitrusten om te gaan kijken. Hiervoor moet u gebruik maken van de verkenners. Deze gaan met de karavaan mee en verdedigen hem, bijvoorbeeld tegen bandieten of indianen. Het hoofddoel van de karavaan is om spullen van de ene plaats naar de andere te krijgen. Zo kunnen uw boeren wel heel veel graan produceren, u moet dat toch ook weer ergens verkopen.

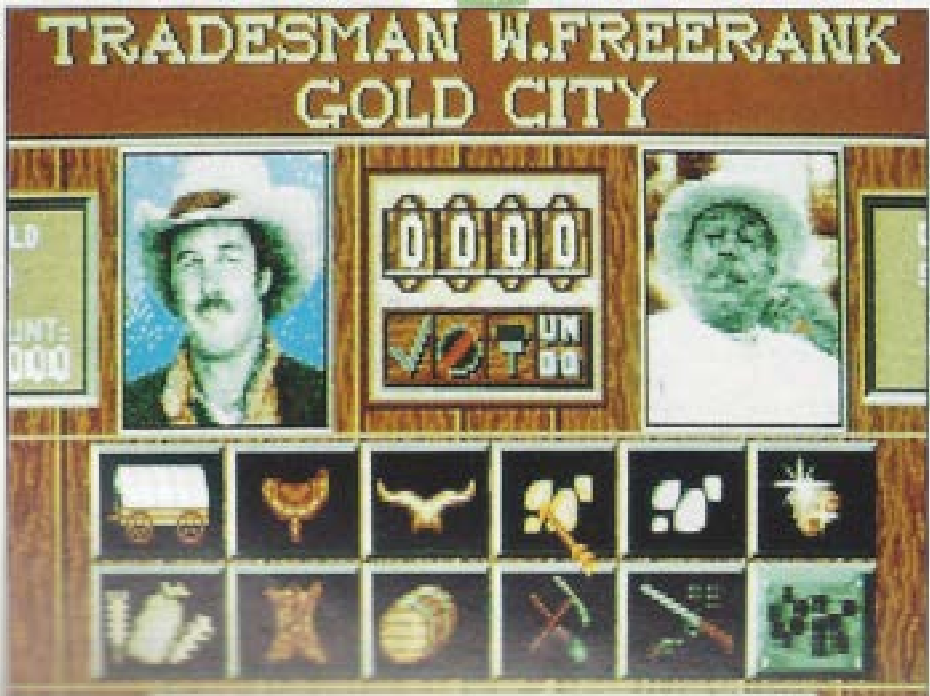
Naast het vervoer van goederen is het ook belangrijk om werknemers in de verschillende dorpen te hebben. In het begin van het spel kunt u namelijk alleen maar inkopen doen in Gold City. U moet eerst medewerkers naar de andere steden sturen om daar ook te kunnen handelen.

Naast deze standaard zaken om geld te verdienen, is er ook nog een overvloed aan extra mogelijkheden. Niemand heeft gezegd dat u zich voorbeeldig dient te gedragen. Als u zo graag een karavaan van een van de tegenstanders wilt overvallen, dan is dat uw zaak. En de zaak van de dichtstbijzijnde sherrif uiteraard zoals u snel zult merken. Gelukkig zijn de sheriffs in het wilde westen niet direct onomkoopbaar. Weet u de naam van een van uw directe tegenstanders, dan kunt u ook een huurmoordenaar inhuren natuurlijk. Het gevaar van te hard spelen ligt in de acties die uw tegenstanders tegen u gaan ondernemen. Als u niet echt populair bent dan kunt u aanvallen op uw boerderij verwachten. Deze kunt u zelf oplossen door heel goed met de muis overweg te kunnen. Het is ook mogelijk om de computer het vechten te laten doen.

Vechten gebeurt niet alleen op de boerderij. Ook een duel is niet altijd uit de weg te gaan, zeker als uw tegenstander aandringt. Als twee karavanen elkaar onderweg tegenkomen, dan bestaat eveneens de mogelijkheid het uit te vechten. Dit vechten bestaat uit twee delen. Ten eerste moet u de wagens en medewerkers zo plaatsen dat ze zo goed mogelijk beschermd zijn. Daarna kunt u zelf de persoon kiezen die het uitvecht met de vijandelijke wagens. Ook hier bestaat gelukkig weer de mogelijkheid om het vechten door de computer te laten doen.

In het gebied zijn twee Indianenstammen actief, de Hrunx en de Wolcs. Deze hoeven niet direct vijandig te zijn. Een handige speler kan goed handel met ze drijven. Ze zijn gevoelig voor whisky en wapens. Het probleem is echter dat u met ze moet onderhandelen (dit moet u overigens ook met de handelaren in de stad.) Dat onderhandelen kan heel gevaarlijk zijn. Als de hoofdman het niet eens is met uw bod, dan heeft hij zo zijn eigen methodes om dat te laten zien.

Omdat *Wild West World* een strategiespel is, zijn er niet heel erg veel spectaculaire plaatjes. Het grootste deel van het spel speelt zich af tussen de verschillende menu's. Deze zijn echter wel fraai. De muziek is zonder meer uitstekend te noemen. Voor de goede orde is er een vijftal niveaus waar u op kunt spelen. Op niveau 0 kunt u grote fouten maken en toch populair worden. Op niveau 4 is een klein foutje al fataal.



IBM

PRODUKT INFO

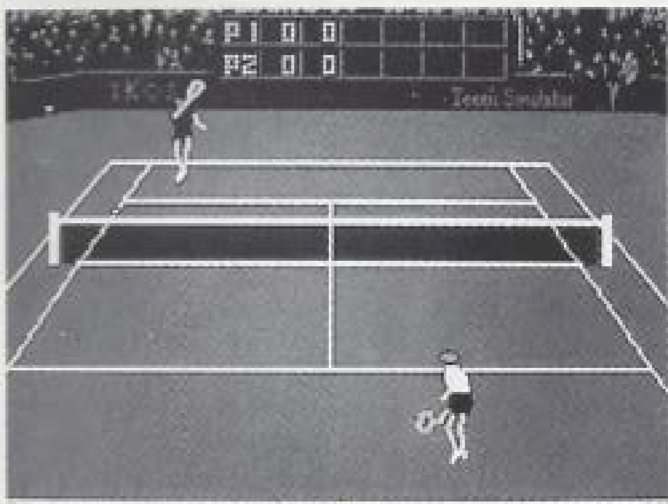
**Fabrikant: Software 2000/US Gold
Microcomputers:
Amiga (1Mb) ƒ 89,50/ BEF. 1745
Atari ST (1Mb) ƒ 89,50/ BEF. 1745
MS-DOS ƒ 109,-/ BEF. 2135
Beeld: VGA
Geluid: Soundblaster/Thunderboard
Min. config.: 640K, harddisk, muis**

Wie schetst mijn verbazing toen ik in een Wild West strategiespel de naam van een van mijn romanhelden tegenkwam. Arthur Dent is een van de twee figuren die u kunt spelen. Dat is de hoofdpersoon uit *The Hitchhikers Guide to the Galaxy*. Waarschijnlijk toeval, maar toch...
Over het spel: het is behoorlijk moeilijk. Het aantal mogelijkheden is groot, het aantal factoren waar rekening mee gehouden wordt is nog veel groter. Zo is het bijvoorbeeld afhankelijk van uw reputatie als onderhandelaar om goed af te kunnen dingen. Deze reputatie moet u wel eerst even zelf opbouwen. Gelukkig is het niet moeilijk om in het spel te komen.

Wild West World is bestemd voor de doorgewinterde strateeg die wel weer eens een andere wereld wil bekijken. Voor beginners is het, denk ik, aan de taaie kan.

Jan-Willem van Riet

ADVANTAGE TENNIS



HEEFT U VOLDOENDE IN HUIS OM TEGENSTANDERS VAN WERELDKLASSE TE VERSLAAN IN DIT NIEUWE TENNISSPEL VAN INFOGRAMES?

OPTIES IN OVERVLOED

Advantage Tennis biedt de speler een zee aan opties. Men kan kiezen of men een standaard speler wil gebruiken, maar men kan ook een speler naar eigen idee kneden. Hiervoor heeft men een aantal punten beschikbaar die over slagen als fore-hand en smash kunnen worden verdeeld. Bovendien kunt u een aantal bijzondere slagen als specialiteit adopteren, bijvoorbeeld de beroemde Becker snoekduik of het tussen de benen doorslaan van de bal.

Wedstrijden kunnen worden gespeeld op gras, beton of kunststof banen en men kan selecteren of ze om 1, 2 of 3 gewonnen sets gaan. Na het winnen van een partij stijgt men op de ranglijst. Hoever, is afhankelijk van de positie van de verslagen tegenstander. Bovendien krijgt de speler een aantal bonuspunten die kunnen worden toegewezen aan bepaalde onderdelen van uw spelkwaliteiten.
De situatie kan na een wedstrijd worden gesaved. U slaat dan niet alleen de gegevens voor uw eigen speler op maar ook de statistieken voor alle andere deelnemers aan de competitie.

Behalve de hierboven genoemde mogelijkheden kan men deelnemen aan een seizoen of men kan meedoen aan goed betaalde demonstratie partijen. Het winnen hiervan brengt weliswaar veel geld op, maar men stijgt niet op de ranglijst.
Spelers die niet meteen in het diepe willen duiken kunnen uiteraard eerst wat oefenpartijen spelen.

SLAGENWISSELING

De computer assisteert de speler bij de returns. Zelfs wanneer u niets doet zal de bal meestal over het net worden teruggeslagen. Echter, er wordt geen enkel effect gegeven waardoor de tegenstander het wel erg makkelijk krijgt. U kunt beter uw speler zelf over de baan bewegen en bepalen hoe hard, met welk effect en in welke richting de bal wordt geretourneerd.
Het programma biedt voorts de mogelijkheid om de laatste slagen nog eens in een herhaling te bekijken en men kan een statistisch overzicht van de huidige partij opvragen. Hierin worden dan dingen genoemd als het percentage goede eerste services, het aantal geslagen aces et cetera.

AMIGA/MS-DOS

Na de nodige problemen met de beveiliging van het programma (op een donkerbruin met grijs gestippeld papiertje staan kolommen zwarte onleesbare cijfers) ging een heldere geest op de redactie letterlijk een lichtje op. De vlekkenbrij bleek goed leesbaar wanneer deze tegen een sterke lamp werd gehouden. Ik kon dus eindelijk van start.

Tja, wat moet ik zeggen van dit spel. De graphics zijn best om aan te zien en het spel wordt opgefleurd door aardige grapjes, zoals de snoekduik en het woest tegen de grond smijten van het racket. Rondom vreemd is het echter dat, wanneer men tegen iemand anders speelt slechts één van beiden zijn speelsterkte mag bepalen.

Advantage Tennis is nu wat oefening redelijk speelbaar, maar het biedt weinig nieuws. Vandaar dat ik in mijn waardering van Advantage Tennis echt niet verder kom dan 'deuce'.

Mart Wills

PRODUKTINFO

Fabrikant: Infogrames
Microcomputers:
Amiga: ƒ 99,00 / BEF 1935
Atari ST: ƒ 99,00 / BEF 1935
MS-DOS: ƒ 119,00 / BEF 2295
Beeld: Herc/CGA/EGA/VGA (16KL)
Geluid: AdLib
Min. config.: 640K, 286, 12Mhz, harddisk, muis aanbevolen
Beveiliging: handleiding

WELKOM BIJ DE MEEST REALISTISCHE ZEEOORLOG-SIMULATIE OP DE MARKT! ALTHANS, ZO LUIDT DE OPENINGSZIN IN DE HANDLEIDING VAN *HARPOON*.

PRODUKT INFO

Fabrikant: Three Sixty/ Electronic Arts
Microcomputers: MS-DOS ƒ 149,50/BEF. 2895
Beeld: CGA/EGA/VGA 16kl
Geluid: Adlib/Roland/Soundblaster/ Thunderboard
Min. config.: 640K, 286 10Mhz, harddisk; bij voorkeur MicroSoft/ PC muis

Harpoon

Zeeslag Moderne Stijl



Simulatiespellen oftewel de zogenaamde 'strategy-games' zijn in Amerika en Groot Brittannië, na de avonturenspellen en vliegsimulatoren de meest gekochte spelen. Het genre is enorm groot, het loopt van veldslagen in de oudheid, via de middeleeuwen, Amerikaanse burgeroorlog naar Tweede Wereldoorlog en Vietnam tot in de verre toekomst.

Veel van deze spellen zijn computerbewerkingen van al dan niet beroemde bordspellen, zeer statisch, moeilijk te begrijpen voor niet Engelssprekenden en met nauwelijks enige spanning.

Harpoon is hierop een prettige uitzondering. Het spel is een bewerking van het in 1980 uitgebrachte bordspel met dezelfde naam maar heeft in de computerversie leuke animaties gekregen, maar belangrijker nog enige zeer uitgebreide en speelbare scenario's. *Harpoon* speelt zich heden ten dage af, met scenario's tegen het (vroegere) Warschaupact en - in de datadisks (battlesets zoals ze genoemd worden) - Irak, Rusland, India etc. U hebt de mogelijkheid om ieder van de strijdende partijen te spelen, met of zonder kernwapens.

In *Harpoon* hebt u de leiding over een vloot en moet u diverse zeeslagen zien te winnen. Een gigantisch arsenaal wapens en technologie staat tot uw beschikking.

De oorspronkelijke computerversie van Harpoon (versie 1.0) werd uitgeroepen tot War Game van het Jaar door Computer Gaming World terwijl Compute het een "Award for Excellence" verstrekte. In deze nieuwe versie (versie 1.2) zijn een aantal bugs verholpen, eveneens is de data base uitgebreid om meer in overeenstemming met versie 3.2 van het bordspel te zijn.



RECENSIE

Of dit de meest realistische simulatie is, weet ik niet, dat het een van de meest speelbare en uitgebreide is weet ik 100% zeker!
Na een wat omslachtige installatie, waaronder het DELETEn van wat files (waarom is dit niet automatisch in een prachtig INSTALL.BAT file?) kon ik het programma met HARPOON E in de EGA 640x350 mode laden. Bij Battleset Selection kun je kiezen uit een van de twee meegeleverde battlesets (N.E.W., bij Harpoon 1.0 moesten deze aangeschaft worden) of kiezen voor een van de apart aan te schaffen battlesets. Na keuze van het gewenste scenario kom je in het speelscherm, wat een stuk van de wereld aangeeft alsmede de iconen die de verschillende eenheden aangeven. De wereld kan met behulp van de cursortoetsen horizontaal en verticaal gescrolld worden, alsmede in- en uitgezoomd. De hoeveelheid commando's die men kan geven en de uitgebreidheid van het spel zijn verbluffend. Van ieder schip, vliegtuig en duikboot zijn schermen vol gegevens op te vragen. Vliegtuigen en helikopters kunnen voor vele verschillende missies worden ingezet, radar en sonar kunnen bediend worden enz. enz.

Het is voor de beginner aan te raden netjes bij het eerste scenario van de eerste battleset te beginnen en dan rustig op te werken naar meer uitgebreide scenario's.
In de grotere scenario's zijn er soms wel meer dan vijftig icons die misschien wel honderd of meer schepen en/of vliegtuigen voorstellen, in realtime tegelijkertijd op het scherm, en elk vraagt uw directe aandacht. Hoezo stress-bestendig?!

Wat wel snel zal blijken is dat bij moderne zeeoorlogen vliegtuigen en duikboten een cruciale rol spelen. Verwaarloos één van deze twee en de vloot gaat roemloos ten onder, zoals ik ondervond toen ik geen anti-duikboot (ASW) patrouilles liet vliegen door mijn helikopters of mijn kostbare AWACS vliegtuig zonder escorte liet wegschieten door wat MIGs. Waarna mijn vliegdekschip en escorte door Backfire bommenwerpers de grond in werden geboord!

De (uitschakelbare) animaties van inslaande raketten en geluidseffecten stoorden mij absoluut niet en maakten het spel een stuk levendiger, alhoewel er vrij weinig geluidseffecten zijn.

Al met al een absolute aanrader voor zowel de beginnende als de gevorderde war-gamer met interesse voor moderne zeeoorlogsvoering.

Rob Hunter



Harpoon Battleset 3
The Med Conflict

HARPOON IS EEN VAN DE MEEST VERKOCHTE STRATEGISCHE SPELLEN IN AMERIKA EN HET TELT VELE DUIZENDEN ENTHOUSIASTE AANHANGERS. AAN DEZE ZIJDE VAN DE ATLANTISCHE OCEAAN HEEFT HET NIET ZO'N SUCCES GEKEND. MAAR DAT ZOU NU WEL EENS KUNNEN VERANDEREN. NIET ALLEEN IS ER EEN VERBETERDE VERSIE VAN *HARPOON* VERSCHENEN MAAR ER ZIJN OOK VERSCHILLENDE *BATTLESETS* LEVERBAAR, ALSMEDE EEN SCENARIO EDITOR.

NIEUWE ONTWIKKELINGEN

Als u het spel Harpoon kent, zult u weten dat dit zo'n beetje het meest complete, gedetailleerde en accurate strategische spel is op het gebied van de oorlogsvoering op zee. Helaas staat een confrontatie tussen Geallieerde- en Sovjet troepen erin centraal, zodat het wat gedateerd aandoet. Het feit dat de nieuwe uitvoering van Harpoon een extra scenario bevat waarin Gorbatchov door een groep conservatieven is afgezet en de USSR uiteengevallen is en de speler 16 nieuwe missies te wachten staan, doet daaraan weinig af.

Met *Harpoon Battleset 3: The Med Conflict* wordt door het introduceren van een nieuwe dreiging aan dit bezwaar tegemoet gekomen. Verschillende Arabische Staten raken met elkaar in een conflict verwikkeld, Israël staat op het punt hen de oorlog te verklaren en geen van allen is bereid tot het doen van enige concessie. De speler kan kiezen voor een strijd tussen het Oosten en Westen, het Westen tegen de Arabische Staten of de Arabische Staten tegen Israël.

Zoals we van de makers van Harpoon mogen verwachten is deze Battleset een uitstekend produkt.
Behalve de zestien nieuwe scenario's bevat deze Battleset ruim vijftig nieuwe types vliegtuigen, schepen en onderzeeërs die u moet besturen, een twaalftal landen die u zorgen baren en een ongeëvenaarde tactische diepgang.

Indien u in het bezit bent van Harpoon en hieraan veel plezier heeft beleefd, aarzel dan niet en schaf deze Battleset aan. Maar bent u zo'n koene joystickridder die liever een spel met veel en snelle actie speelt dan kunt u hier beter van af blijven.

Kati Hamza



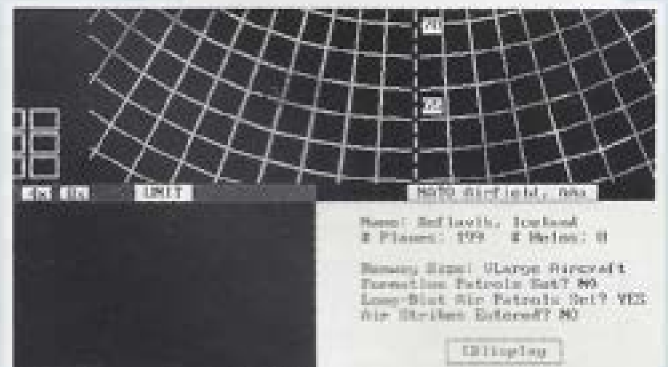
PRODUKTINFO

Fabrikant:
Three-Sixty/
Electronic Arts
Microcomputers:
MS-DOS:
ƒ 59,50 /
BEF 1199
Beeld: CGA/EGA/VGA
(16 k)
Geluid: AdLib/Roland/
Soundblaster
Min. config.: 640K
Voor het spelen van de Battleset is het programma Harpoon vereist.

Inmiddels is ook *Battleset 4: Indian Ocean/Persian Gulf* verschenen. Ook in deze *Battleset* speelt Three-Sixty Software in op de actualiteit door de Golfoorlog centraal te stellen. Daarnaast speculeert men op een mogelijke oorlog tussen India en haar buurlanden.
Een slordigheid in *Battleset 4* is het ontbreken van een lijst met schepen die in deze battleset voorkomen. Ook de landen waarbij deze schepen behoren zijn niet aangegeven.

HARPOON SCENARIO EDITOR

Mocht u ooit uitgespeeld raken met de door Three-Sixty geleverde Battlesets - en dat zal nog wel even duren - dan kunt u eens serieus nadenken over het zelf ontwikkelen van scenario's. En met de *Harpoon Scenario Editor* kan dat. Het pakket bevat 1 diskette en een gedegen handleiding van 40 pagina's. Hierin wordt stap voor stap uitgelegd hoe men de bestaande scenario's kan wijzigen. Het enige dat u niet kunt is het ontwerpen van uw eigen vaartuig. Wel is het mogelijk om zaken als vuurkracht, landen, vlootformaties, vijandelijke- en geallieerde orders, de regels voor het gevecht en de typen wapens aan te passen. Dit alles wordt u eenvoudig gemaakt door de 'drop down' menu's, gecombineerd met een aantal vragen waarop geantwoord moet worden.
Het is allemaal even wennen, en u moet een toegewijde *Harpoon* fan zijn om het vol te houden, maar het systeem is flexibel genoeg om u in staat te stellen zelf scenario's te ontwikkelen die in practisch geen enkel opzicht onderdoen voor de originele Battlesets.



MS-DOS

Het succes van elke willekeurige scenario editor wordt voor een belangrijk deel bepaald door de vaardigheid van de gebruiker om een goed spel te ontwikkelen. Dit is nog belangrijker bij een complex geheel als het ontwerpen van een strategisch spel. Men kan nog zo'n uitstekende scenario editor hebben, maar indien u niet over een logisch brein beschikt is het zonde van de tijd en moeite om eraan te beginnen.
Andere redenen waardoor een scenario editor kan mislukken zijn gebrek aan gebruiksgemak en het ontbreken van de motivatie om te spelen. Gelukkig zit deze scenario editor degelijk in elkaar en werkt alles uitermate soepel. Dit gaat zelfs zover dat u mogelijkheden voorgesteld krijgt om eventuele fouten in het ontwerp van uw scenario te corrigeren.
Echter, het spelen van een spel dat u - doordat u het zelf heeft ontworpen - van haver tot gort kent kan snel gaan vervelen. Beschikt u over een kennissenkring waarmee u scenario's voor *Harpoon* kunt uitwisselen dan is dit een uitstekend produkt. Is dit niet het geval denk dan nog eens goed na voordat u tot aanschaf overgaat.

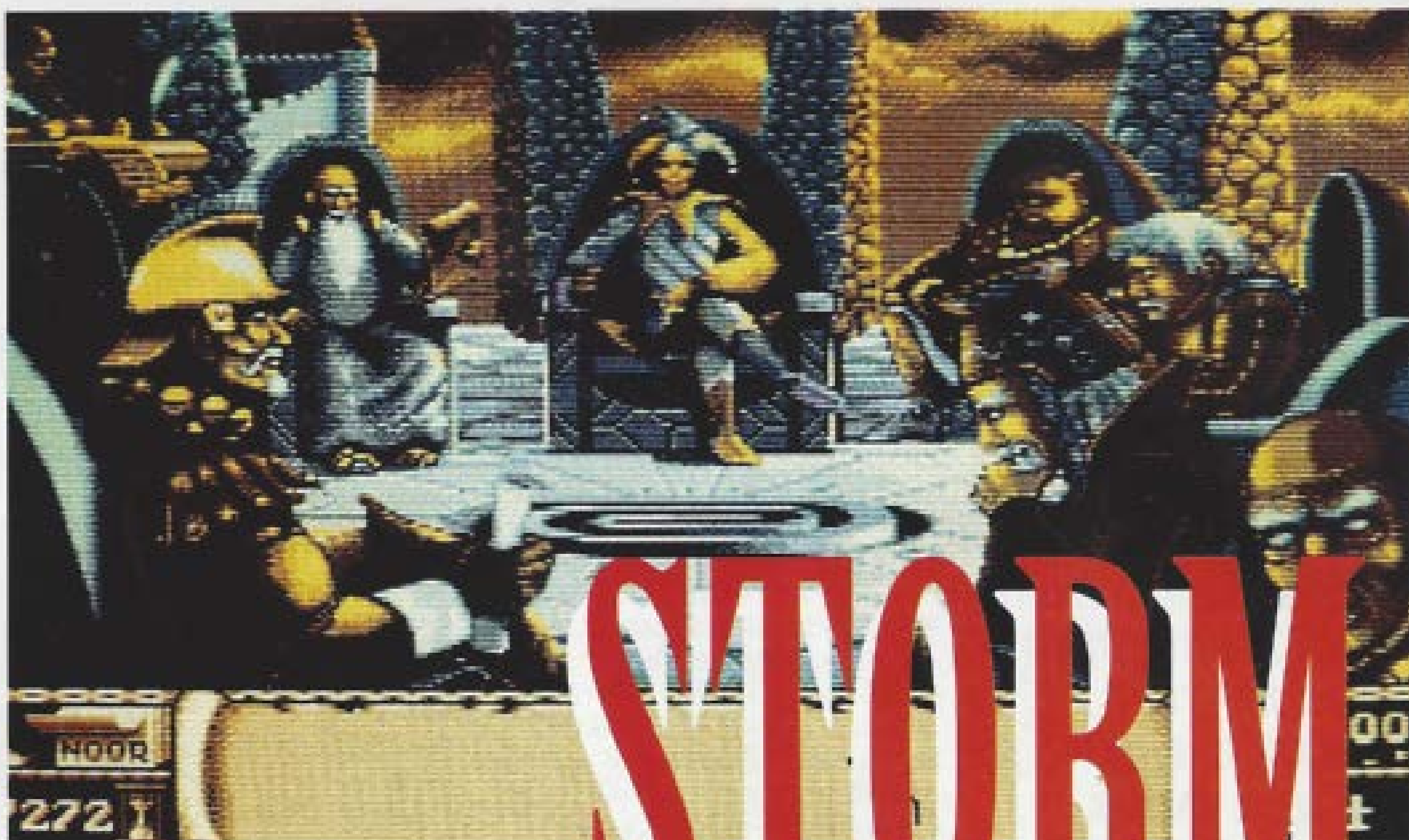
Kati Hamza

PRODUKTINFO

Fabrikant: Three-Sixty/Electronic Arts
Microcomputers:
MS-DOS: ƒ 79,50 / BEF 1550
Beeld: CGA/EGA/VGA
Geluid:
AdLib/Soundblaster/Thunderboard
Min. config.: 640K, 286,
10 Mhz, harddisk
Voor het gebruik van de Scenario Editor is het programma Harpoon vereist.

STORM MASTER

STORM MASTER IS EEN STRATEGISCH FANTASY SPEL WAARIN ELEMENTEN ALS POLITIEK, OORLOG, LANDBOUW, SPIONAGE, VERRAAD EN MAGIE CENTRAAL STAAN.



AMIGA

BUITENISSIGE WERELD

Op de planeet Urgaa liggen de twee eilanden Eolia en Sharkaania. Sinds mensenheugenis zijn de bewoners ervan in een bloedige oorlog verwikkeld. Waarom weet inmiddels niemand meer, maar de haat is inmiddels zo diep geworteld dat niemand eraan denkt de vrede te tekenen.
Het spel begint wanneer de heerser van Eolia door huurlingen van Sharkaania wordt vermoord. Als zijn opvolger moet u alle zeven vijandelijke steden met de grond gelijkmaken. Helaas voor u heeft de tegenstander dezelfde plannen met uw rijk.

Over beide eilanden waait steevast een stevige bries, maar de windkracht is afhankelijk van de tijd van het jaar. De wind zorgt ervoor dat de molens - en daardoor de economie - blijven draaien. Bovendien gaat alle vervoer van goederen en manschappen met luchtschepen. Aan het begin van het spel beschikt u over een schatkist die niet al te vol is met Kaa's, de lokale munteenheid. Het spel draait om het nemen van beslissingen en het verstandig besteden van het geld dat u ter beschikking staat.

RAAD VAN ZEVEN

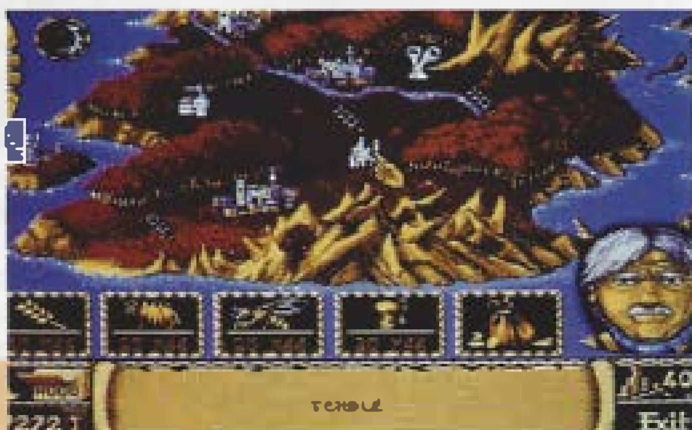
Tijdens het spel dient u ervoor te zorgen dat de bevolking voldoende voedsel heeft, tevreden blijft en voldoende mogelijkheden tot scholing heeft. Dit bereikt u door de leden van de Raad van Zeven commando's te geven. De raadsleden hebben echter de neiging om op te stappen als hun departement onvoldoende budget krijgt toegewezen.
Gelukkig bedenken ze zich na een tijdje en keren ze weer op hun post terug, maar intussen kunt u mooi geen beslissingen nemen die onder hun verantwoordelijkheid vallen.

Het is ook mogelijk dat de bewindsleden door huurlingen om zeep worden geholpen. Het duurt dan wat langer voordat een plaatsvervanger is aangesteld.

TAAKVERDELING

Via de Molenaar kunt u bepalen waar graan wordt verbouwd, squiz (een bijenras) worden gekweekt en broomfs (een soort schapen) worden uitgezet. Het plaatsen van windmolens wordt ook via deze minister geregeld. De molens produceren grondstoffen die nodig zijn voor het bouwen van luchtschepen. De plaats van de molen bepaalt of hout, metaal of textiel wordt geproduceerd. De Hogepriester heeft

AMIGA



de wind in zijn macht. U kunt hem een lichte plaatselijke bries laten ontstaan of een verwoestende storm op een vijandelijke stad loslaten. Ook kan de priester de door landbouw uitgeputte grond weer vruchtbaar maken. Om zijn magische krachten te vergroten dient de priester regelmatig aan de Baanna ceremonie deel te nemen, tijdens welke rituelen in de juiste volgorde moeten worden afgewerkt door op bepaalde personen in een tempel te 'klikken'.

De hofnar organiseert circussen waardoor de bevolking tevreden blijft en dus minder snel in opstand komt. Het hoofd van de geheime dienst kan voor u spioneren. U hoeft zich niet te beperken tot de vijand. Ook eigen steden en ministers kunt u heimelijk laten observeren. Of u kunt een huurmoordenaar aantrekken om vijandelijke raadsleden te liquideren.
Geen regering is compleet zonder minister van financiën. Via deze man kunt u opereren op de beurs (aan- en verkoop van voedsel en grondstoffen). Ook kunt u de belastingtarieven vaststellen.
Een belangrijk figuur is de geleerde. U kunt hier bepalen hoe hoog het onderwijsbudget voor elke stad is. (Hoger opgeleide mensen produceren meer en zijn gelukkiger.)
Belangrijker echter is de mogelijkheid om luchtschepen te ontwerpen en bouwen. Na het bouwen van het prototype volgt een testvlucht om te zien of het gevaarte luchtwaardig is. Wordt de test doorstaan dan kan het schip in grote aantallen worden vervaardigd, mits u over voldoende grondstoffen en bemanning beschikt natuurlijk.

Militaire beslissingen worden genomen door de Commandant in te schakelen. Hij bouwt vliegvelden, luchtafweergeschut, zorgt voor het werven van militairen en voert luchtslagen uit. Tijdens de tocht loopt u het risico vijandelijke schepen te ontmoeten. U zult dan in een luchtgevecht verwikkeld raken waarbij u uw eigen vaartuig omhoog/omlaag en links/rechts kunt sturen. U heeft verder een catapult en twee kruisbogen tot uw beschikking. De slag houdt pas op wanneer één van beide partijen zijn laatste vaartuig heeft verloren. Desgewenst kan men bij het opstarten van het spel dit sub-spel uitschakelen. De strijd wordt dan door de computer afgehandeld.

De laatste twee personen in de raadszaal zijn de scribent (om het spel te saven) en de adviseur die tegen een kleine vergoeding informatie geeft over voedselreserves, voorraden grondstoffen et cetera.

AMIGA

Storm Master is een - op het eerste oog - vreemd spel dat niet al te veel lijkt te bieden. Maar nadat ik me door de eerste fase had heen geworsteld bleek het onvermoede kwaliteiten te bezitten. Sterker nog, zodra ik een beetje in de gaten had gekregen waarmee ik bezig was, vond ik het moeilijk om met spelen te stoppen.
Kortom, Storm Master is een bijzonder aardig spel dat het zeker goed zal doen bij liefhebbers van spellen als Populous en *Powermonger*.

Helen Balens

PRODUKTINFO

Fabrikant: Silmarils
Microcomputers:
Amiga (1Mb): ƒ 89,50 / BEF 1735
Atari ST (1Mb): ƒ 89,50 / BEF 1735
MS-DOS: ƒ 99,00 / BEF 1935
Beeld: Herc/CGA/EGA/VGA
Geluid:
AdLib/Roland/Soundblaster/Realsound/
Thunderboard
Min. config.: 640K, 286, 10Mhz, harddisk
Beveiliging: handleiding


NIEUW
NOW IT'S TIME TO PLAY WITH SUPER POWER.
Met de nieuwe Super Nintendo speel je de krachtigste videogames. Krijg je de prachtigste kleuren. Geniet je van de mooiste, digitale stereogeluiden en de machtigste grafische beelden. In drie dimensies nog wel. De Super Nintendo staat voor f 449,- voor je klaar. Compleet met 2 controllers en "Super Mario World".
Nintendo
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Hook

Ocean heeft een nieuwe filmlicentie aangekocht en omgezet in een spel. Het betreft de film Hook waarin de avonturen van Peter Pan centraal staan. In de film is Peter Pan (gespeeld door Robin Williams) een succesvolle, hardwerkende zakenman geworden die als Peter Banning in Amerika leeft. De drukke zakenman verwaarloost zijn gezinsleven en op een kwade dag komt hij thuis en dan blijken zijn kinderen te zijn ontvoerd door Captain Hook (Dustin Hoffman).

Het computerspel Hook is een grafisch arcade avontuur dat zich uitstrekt over meer dan vijftig locaties (waarvan sommige vier schermen breed zijn) waarin u met zo'n dertig verschillende personen te maken krijgt. Het spel zal de verhaallijn van de film op de voet volgen.
De prachtig gedetailleerde achtergronden zullen worden opgesierd door al even mooie animaties. Het deed ons zelfs even denken aan *Monkey Island* wat de atmosfeer van de prentjes betreft.

Lukt het u om Peter Banning zijn kinderen terug te laten vinden?

OCEAN: AMIGA, ATARI ST, MS-DOS

AMIGA



Crisis in the GREMLIN

Een strategisch politiek spel dat aanvangt in 1985 in de Sovjet Unie. Het scenario draait om de verminderende macht van de politieke leider. Hij heeft te kampen met politieke tegenstanders die de hervormingen beu zijn en hem willen afzetten.
Gezien de gebeurtenissen in de laatste maanden lijkt dit scenario alweer hopeloos verouderd, maar pikant detail is dat *Crisis in the Gremlin* in Amerika in de laatste week van augustus werd uitgebracht. Vrijwel op hetzelfde moment dus dat voor Gorbatsjov het begin van het einde aanbrak.



MS-DOS

U kunt de rol aannemen van een Stalinist, nationalist of hervormer. De speler moet beslissingen nemen met betrekking tot burgerrechten en persvrijheid. Ook kan dwangarbeid worden ingesteld en kunt u de militaire houding variëren van agressief tot vredelievend.
Maar, wat u ook doet, u moet proberen om 30 jaar lang aan de macht te blijven en het budget van het land zo om te buigen dat begrotingstekorten omslaan in overschotten zonder dat de aangesloten republieken uit de Sovjet Unie willen stappen.

MICROPROSE/SPECTRUM HOLOBYTE: MS-DOS

RAMPART



MS-DOS

Het uit de speelhallen bekende spel verschijnt later in het jaar voor verschillende computers. Electronic Arts komt met de MS-DOS versie, terwijl ook versies voor Amiga, C64 en Sega Master Systeem (allen van Domark) onderweg zijn.

Rampart is een spel dat zich afspeelt in de Middeleeuwen. Het is de bedoeling om kastelen te bouwen ter bescherming tegen aanvallen. Het bouwen gebeurt door binnen een tijdlimiet blokken te plaatsen. (De blokken hebben overigens verdacht veel weg van die uit Tetris.) Hoe meer kastelen u heeft gebouwd, des te meer plaats is er om kanonnen neer te zetten en des te sneller kunnen de aanvallen worden afgeslagen of vijandelijke kastelen met de grond gelijk worden gemaakt.
Na elke aanval heeft de speler een korte periode de gelegenheid om de geslagen bressen weer te dichten en meer kastelen te bouwen.

Zo op het eerste gezicht een geslaagde conversie van dit Tengen spel uit de hallen. Wij houden u op de hoogte.

DOMARK: AMIGA, C64, SEGA MASTER SYSTEEM
ELECTRONIC ARTS: MS-DOS



MS-DOS

GATEWAY

Legend, bekend van de spellen Spellcasting en Time Quest heeft een nieuwe titel aangekondigd, namelijk Gateway. Het spel is gebaseerd op een serie science fiction verhalen van de bekende schrijver Frederik Pohl.

Het jaar is 2012. De Aarde is aan het sterven doordat overbevolking en verontreiniging op een onacceptabel niveau zijn gekomen en de grondstoffen uitgeput raken.
De leiders van onze planeet zijn ten einde raad maar de ontdekking van een enorm ruimtestation doet nieuwe hoop gloren. Het ruimtestation blijkt 500.000 jaar geleden te zijn afgedankt door een buitenaardse beschaving, de Heechee's. Hun nalatenschap, die inmiddels tot de Gateway is omgedoopt, biedt aan de onverschrokken avonturier een zee aan mogelijkheden.

U gaat op zoek naar ongekende rijkdommen aan grondstoffen maar u ontdekt waarom de Heechee's het station hebben verlaten. Vanaf dat moment raakt u verwikkeld in een strijd op leven en dood met een vreemd ras dat zo bloeddorstig is dat ze niet anders bekend staan als de Assassins.

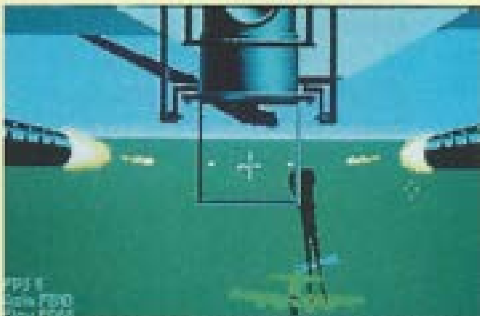


LEGEND: MS-DOS

B-17 FLYING FORTRESS

Deze nieuwe simulatie van MicroProse speelt tijdens de Tweede Wereldoorlog wanneer de Amerikaanse luchtmacht vanaf Engelse bases aanvallen uitvoert op het door Duitsland bezette Europa. U vliegt de B-17 in formatie met 25 andere bommenwerpers door 25 gevaarlijke missies bij daglicht.

Voor uw vertrek selecteert u de bemanningsleden die u mee wilt nemen. Als gezagvoerder van het toestel kan de speler op elk gewenst moment ingrijpen door het commando over te nemen van bepaalde bemanningsleden. De overige posten worden dan door de computer zelf gecontroleerd.

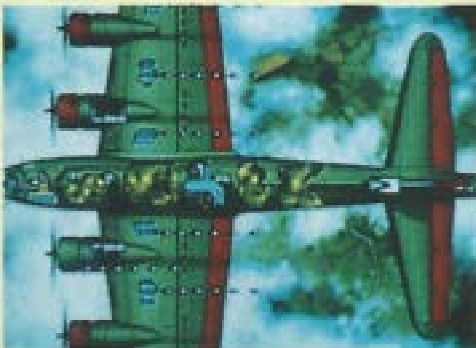


MS-DOS

Het instrumentarium in de cockpit is buitengewoon gedetailleerd in dit spel dat een combinatie is van vluchtsimulator en strategisch spel.

In de woorden van MicroProse: "Een vliegervaring die u nooit meer zult vergeten."

MICROPROSE: MS-DOS, AMIGA, ATARI ST



MS-DOS

B-17 FLYING FORTRESS

Dune



MS-DOS

Fans van science fiction literatuur kennen ongetwijfeld de boeken van Frank Herbert, getiteld Dune. Virgin werkt inmiddels aan een op deze serie boeken gebaseerd computerspel. Het werk is bijna klaar, maar het was nog te vroeg voor een recensie. Deze houdt u dus nog even tegoed tot het volgende nummer van Hoog Spel.

Dune is een planeet waar spice (de kostbaarste stof uit het heelal) wordt gewonnen. Spice is zo kostbaar omdat het het leven verlengt, een hoger bewustzijn geeft en het is bovendien nodig als hulpmiddel bij de navigatie. Het winnen van spice is echter niet van risico ontbloot aangezien de planeet onveilig gemaakt wordt door enorme wurmen die plotseling uit het zand opduiken en hun prooi verzwelgen. In het spel Dune staan de conflicten tussen twee families (Atreides en Harkonnen) centraal. Het spel biedt een combinatie van RPG- en strategische elementen. Dit alles gaat gepaard met perfecte graphics en muziek. Van de muziek verschijnt later dit jaar zelfs een CD van de Franse groep Exxos.



MS-DOS

Volgende keer kunt u een recensie lezen van dit veelbelovende spel.

VIRGIN: MS-DOS

LAURA BOW 2: THE DAGGER OF AMON RA



MS-DOS

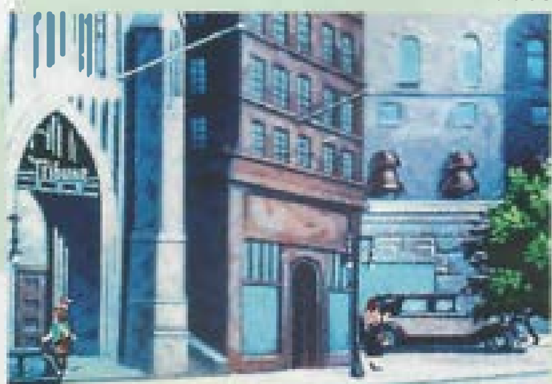
Voor een echt goed mysterie is een geheimzinnige locatie nodig. Een gigantisch, spookachtig museum is hiervoor natuurlijk een perfecte omgeving. Ook de aanwezigheid van diverse mysterieuze, en daardoor verdachte, personen vormt een basiselement. Het enige dat nu nog nodig is, is een misdaad. In dit geval wordt een kostbare Egyptische dolk - de dolk van Amon Ra - gestolen uit het museum. Maar dat is nog niet alles, sommigen hebben er een moord voor over om deze dolk in hun bezit te krijgen...
Ziehier, voldoende ingrediënten voor een spannend verhaal waarin u de hoofdrol speelt.

In *Laura Bow 2* (het vervolg op Sierra's speurneuzenspel *Colonel's Bequest*) beperkt uw actieradius zich niet tot het museum zelf. U bezoekt ook jazz clubs, illegale kroegen en verschillende delen van New York. Volgens Sierra bevat het spel meer dan 64 locaties, dus 65 lijkt ons een goede gok.
De veertig personen die u ontmoet werden gespeeld door acteurs die, nadat ze in de kleding uit die tijd waren gehesen, op video zijn gezet en daarna met de hand zijn geschilderd en gedigitaliseerd.
Het spel maakt gebruik van nieuwe scaling technieken (personen worden groter naarmate ze dichter bij komen) waardoor de animaties zeer fraai zijn.

We hebben inmiddels wat delen van het spel gezien en we waren zeer onder de indruk van de grafische kwaliteiten en de animaties.
We houden u op de hoogte of onze hoog gespannen verwachtingen beantwoord worden door het uiteindelijke spel.

SIERRA ON-LINE, MS-DOS

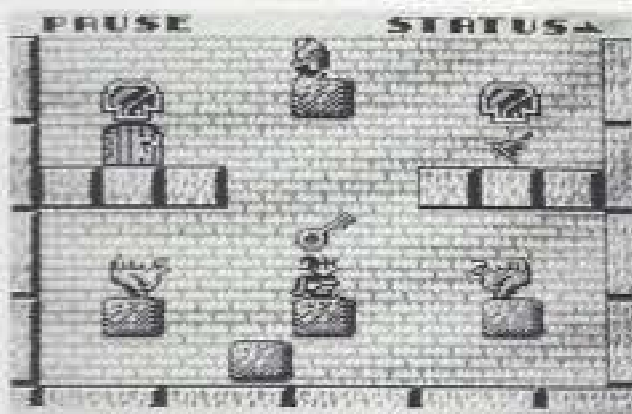
MS-DOS



MS-DOS

BUBBLE GHOST

ER WAS OOIT EENS EEN OUD KASTEEL; GROTE ZALEN EN LANGE, DUISTERE GANGEN MET EEN SOMBERE STEMMING. EN ZOALS ALLE OUDE KASTELEN WOONDE OOK HIER EEN SPOOK. ALLEEN DIT SPOOK WAS VAN GEHEEL ANDERE ECTOPLASMA-KOEK DAN HET DOORSNEE SPOOK. HET ZAG HET HELEMAAL NIET ZITTEN IN DIT KASTEEL EN WILDE HET LIEFST ZO SNEL MOGELIJK WEG. EÉN KLEIN PROBLEEMPJE: HET WILDE WEL ZIJN FAVORIETE ZEEPBEL MEENEMEN.





Op zich is dit een aardig idee. Maar ik had weer hetzelfde gevoel als toen ik dit spel voor het eerst op mijn Amiga laadde: wat doe ik hier eigenlijk?

Het spel boeit niet genoeg om er lang tijd aan te besteden, bovendien zijn sommige velden zo gruwelijk moeilijk dat de frustratie al snel toeslaat. Nu heb ik niets tegen moeilijk, graag zelfs, maar wanneer het op oneerlijke pesterij van mijn persoontje gaat lijken krijg ik al snel de pest in en is de UIT-knop nog sneller gevonden.
Voor mij hoeft dit absoluut niet.

Harry d'Emme

Dat is de taak in dit spel: help het spook de zeepbel in veiligheid brengen. Het kasteel zit echter vol gevaarlijke plekken voor zeepbellen zoals puntige sporen, wakkerende kaarsvlammen en nare muren.

LUCHT

Wanneer de zeepbel ook maar iets aanraakt spat hij uit elkaar. U beweegt de bel voort door er zachtjes tegenaan te blazen, gelukkig kunt u wel alles aanraken: de harde muur doet u dus geen zeer.

In feite is Bubble Ghost relatief eenvoudig van opzet. U moet de zeepbel door een aantal kamers/gangen naar de uitgang blazen. Daarbij dient u te voorkomen dat de zeepbel uiteenspat. Het minste of geringste kan hiertoe aanleiding zijn. Ook is het belangrijk te bepalen hoelang u blaast, wanneer u blijft blazen duurt het langer voordat de zeepbel tot stilstand komt; een muur is dan al snel geraakt.
Bovendien raakt het spookje een beetje oververhit, het krijgt rode koontjes en raakt buiten adem.

Wanneer hij dan moet blazen om de zeepbel af te remmen heeft u een probleem: buiten adem! En daar komt de muur weer.....

PRODUKT INFO

Fabrikant: FCI
Leverbaar voor:
Game Boy ƒ 79,- / BEF. 995

Bubble Ghost is ook leverbaar voor Commodore 64 (ƒ 14,95/BEF. 289), Amiga (ƒ 29,95/BEF 579) en Atari ST (ƒ 29,95/BEF. 579).

BUBBLE BOBBLE

IN *BUBBLE BOBBLE* ONTMOET U DE BANTAM-GEWICHT BRONTOSAURUS BUB DIE EROP UIT IS ZIJN BAZIGE TEGENSTANDERS MET ZEEPBELLEN TE BEVECHTEN.

Bubble Bobble bestaat uit tientallen velden waarin Bub tegenover de meest kwaadaardige vijanden komt te staan. En met een zeepbel-adem als enige wapen kan dat af en toe best wel eens moeilijk zijn.
Ieder veld is verdeeld in platformen, waarop Bub lekkernijen kan vinden die punten opleveren. Gelukkig kan hij dwars door plafonds heen springen om ergens te komen. Maar de vijanden kunnen hem volgen!

U kunt de tegenstanders in zeepbellen inkapselen, deze moet u in hun gezicht blazen. Hierin zitten ze eventjes vast. In die tijd kunt u de bel een opdonder verkopen waardoor hij uiteenbarst en de vijand in een bonus verandert. U kunt natuurlijk ook gewoon bellen blazen, deze zweven dan door het veld. U kunt op een zeepbel springen om u door de lucht te laten transporteren.

BEZIG BRONTOSAURUSJE

Natuurlijk valt er genoeg te doen in een veld. Eerste doel is alle tegenstanders in bonussen te veranderen, maar er wachten u andere verrassingen. Af en toe komt u magische zeepbellen tegen, zoals de vuurzeepbel en de water zeepbel. Wanneer u de vuurzeepbel laat ploffen verschijnen er tientallen kleine vonkjes die de tegenstanders verschroeien. U heeft er gelukkig geen last van. De waterzeepbel heeft een tegenovergesteld effect: een complete overstroming van het veld, alle vijanden worden in het riool gespoeld (waar de Turtles hen ongetwijfeld opwachten!). Voor u geen probleem; als een sport surfer rijdt u op de toppen van de golven. Een heel ander hoofdstuk is de bliksemzeepbel. Deze zuimt alle tegenstanders met een donderende flits uit de weg. Een vreemd voorwerp dat af en toe opduikt is de paraplu. Door deze paraplu op te pakken wordt u vijf velden verder getransporteerd.

Ook komt u zeepbellen met letters tegen, namelijk de E, X, T, N en D. Wanneer u voldoende van deze bellen hebt laten ploffen om het woord EXTEND (Verlenging) te vormen krijgt u een extra leven.
Bubble Bobble kent passwords zodat u kunt verder gaan waar u de vorige keer gebleven was.

PRODUKT INFO

Fabrikant: Taito
Leverbaar voor
Game Boy ƒ 89,- / BEF. 1125
Nintendo NES ƒ 139,- / BEF. 1925

Bubble Bobble is eveneens verkrijgbaar voor C64 (cassette ƒ. 14,95/BEF. 289), Amiga (ƒ 29,95/BEF 579) en Atari ST (ƒ 29,95/BEF. 579).

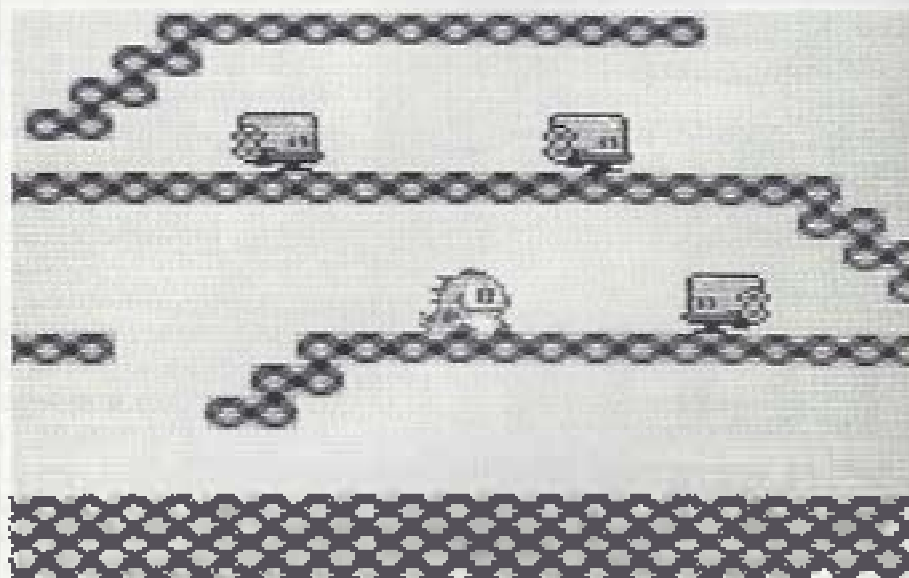
Een Super Nintendo/Famicom versie wordt verwacht.

Joepie! Grijns! Perfect! Als jarenlange Bubble Bobble fan kan ik nu mijn favoriete spel ook in de trein meenemen. Bubble Bobble staat op dezelfde eenzame hoogte als een Tetris. Makkelijk te leren, allengs steeds moeilijker en absoluut verslavend.

Eén minpuntje echter: wat is er gebeurd met de twee-speler optie die in de microcomputer versies aanwezig was? Game Linken zou perfect zijn!

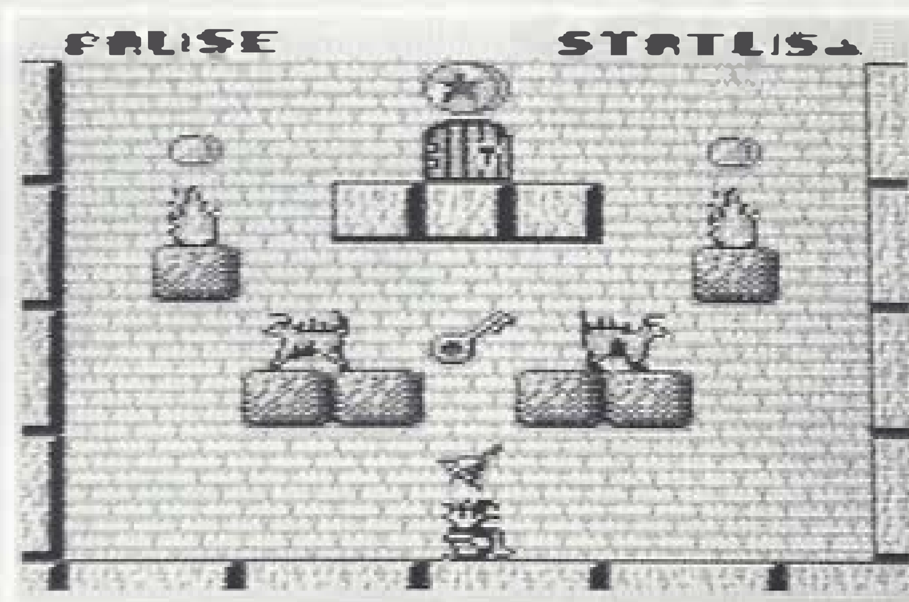
Ondanks dat toch een absolute aanrader!

Harry d'Emme



SOLOMON'S CLUB

IN *SOLOMON'S CLUB* BENT U DE ELF DANA DIE ZICH IN EEN GIGANTISCH MAGISCH KASTEEL MET KAMERS BEVINDT. IN IEDERE RUIMTE WEMELT HET VAN DE MEEST VREEMDSOORTIGE WEZENS. DANA MOET DE RUIMTE ZIEN TE VERLATEN DOOR DE SLEUTEL, DIE ERGENS IN DE KAMER LIGT, OP TE RAPEN EN NATUURLIJK MOET DAT BINNEN EEN BEPAALDE TIJD GEBEUREN.



Dit spel heb ik vroeger toen het nog Solomon's Key heette, met enthousiasme gespeeld. En ook de Game Boy versie is een genot om aan verslaafd te zijn. De kamers variëren van moeilijk tot fluitjes van een cent, alhoewel in een aantal gevallen dat wel zo lijkt maar het tegendeel waar is.

Gelukkig kent het spel 'passwords' zodat niet iedere keer opnieuw begonnen moet worden.
Het enige minpuntje dat ik kan bedenken is misschien wel dat wanneer alle vijftig kamers opgelost zijn er weinig reden is om het spel weer opnieuw te spelen.

Harry d'Emme

Er is slechts één klein probleempje, de weg naar de sleutel wordt niet alleen door tegenstanders versperd, ook ligt de vloer bezaaid met rotsblokken. Gelukkig kan Dana met zijn magische stok niet alleen deze rotsen verbrijzelen maar ook nieuwe laten ontstaan.

En dat laatste is echt nodig, want soms is de enige manier waarop Dana bij de sleutel kan komen bijvoorbeeld het bouwen van een trap ernaartoe. Ook is het handig om zichzelf af te schermen van de monsters in de ruimte.

Soms vindt Dana bij het verbrijzelen een magisch voorwerp dat hij dan weer kan gebruiken. Ook kan hij van tijd tot tijd gaan winkelen om magische voorwerpen die hem van nut kunnen zijn aan te schaffen. Daarvoor moet hij dan wel genoeg goudstukken hebben. Zo kan hij een waterpistool kopen om brandende randen te blussen of extra snelle loopschoenen. In totaal zijn er dertien magische voorwerpen.

PRODUKT INFO

Fabrikant: Tecmo
Nintendo NES ƒ 149,- /BEF. 1925
Game Boy ƒ 99,-/BEF. 1225
Solomon's Club is onder de naam Solomon's Key ook leverbaar voor voor C64 (cassette ƒ. 14,95/BEF. 289), Amiga (ƒ 29,95 ,BEF 579) en Atari ST (ƒ 29,95/BEF. 579).

BART SIMPSON'S ESCAPE FROM CAMP DEADLY

Persoonlijk ben ik niet zo'n Bart-fan, maar dit spel is geweldig. Puur arcade adventure waarbij logisch nadenken noodzakelijk is om een aantal problemen te overwinnen. Gecombineerd met een portie 'snel reageren' maakt dit Bart Simpsons - *Escape from Camp Deadly* tot een sublieme spel.

Qua graphics is Camp Deadly uitstekend, de muziek heb ik al snel uitgezet; zeurderig. Het spel op zich is echter absolute topklasse en biedt meer dan genoeg. Aanbevolen, zelfs voor Bart-haters!

Harry d'Emme

ZOMERKAMP

Het is weer zomer en Bart verheugt zich op de vakantie...totdat hij hoort dat Homer en Marge hem naar een zomerkamp willen sturen....
En uitgerekend Camp Deadly. Dat wordt zweten! IJzervuist Burns is de kampleider. Nelson en zijn vrienden slapies, het koude zweet breekt Bart uit. Samen met zus Lisa - die ook meegaat - besluit Bart te ontsnappen. Maar dat is makkelijker gezegd dan gedaan. Gevechten om eten, dodelijke bijen en een levensgevaarlijk spelletje Vaandel Veroveren moeten eerst overwonnen worden.

KEIHARD

Burns leidt het kamp met keiharde hand, dat zit in de familie. Zijn oom Monty Burns is de eigenaar van de atoomcentrale in Springfield; waar die smiecht toe in staat is weten we allemaal! Zelfs Bart zal naar hem luisteren, beweert Burns. En om dat te bewerkstelligen heeft hij allemaal levensgevaarlijke activiteiten georganiseerd. Het hele kamp komt in opstand tegen Bart om hem te dwingen hieraan mee te doen.

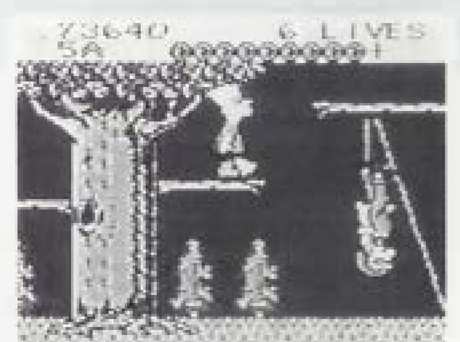
Op het mededelingenbord ziet Bart wat hem te wachten staat. Zo moet Bart het bos ingaan om alle vlaggen in het bos op te pikken. Hier komt een portie strategie bij kijken omdat Burns allerlei vallen uitgezet heeft. Zo leert Bart dat een bijenkorf beter niet verstoord kan worden, dat piranha's van kinderen houden (smak, smak) en dat reuzenhorzels prikkelbaar zijn. In de bomen vindt Bart hutten, wanneer hij de engerds die daarin wonen weet te verslaan heeft Lisa een aardige beloning voor hem.
Een ander gevaar in het bos zijn onderaardse tunnels met radio-actieve stoffen - Oom Monty helpt neefje Burns maar al te graag. In de kantine wordt het pas echt spannend, de etensresten vliegen u om de oren. Man tot man gevechten en dodelijke aanvallen met het bestek drijven Bart tot wanhoop; redt u dit echt?

MOUNT DEADLY

De enige manier om uit het kamp te ontsnappen is Mount Deadly te beklimmen. Dit is ten strengste verboden dus wat let u? Kijk uit voor plaaggeesten en adelaars, het is een lange weg naar beneden! Omhoog klimmend komt u verlaten grotten tegen; Bart kan deze betreden...maar geheel op eigen risico! Wanneer Bart eenmaal staat op Mount Deadly te overwinnen is er geen weg terug. Maar de meest gevaarlijke ontmoetingen komen dan nog. Nog nooit heeft een uit Camp Deadly ontsnapte kampeerder zijn relaas kunnen vertellen. Burns is hier zeer trots op.

WAPENS

Gelukkig kan Bart zich verdedigen alhoewel niet alle wapens even netjes zijn. Zo is spugen wel uiterst effectief, maar donweg smerig! Experimenteer hiermee, de uitwerking is afhankelijk van de vijand; gelukkig heeft Bart een onbeperkte voorraad. Ook kan Bart een boemerang gebruiken, maar daar is Lisa voor nodig. Een dodelijk wapen in de hand van de ware meester is voedsel. Probeer in de kantine zoveel mogelijk eten te krijgen; hiermee kunt u smijten: flaattss!



VIJANDEN

Bart heeft het moeilijk; allereerst is daar Nelson, leider van die dombo's en met wie Bart nog een appeltje te schillen heeft. Dan zijn er nog Nelson's trawanten, die bewakers van Camp Deadly en Burns himself. En laten we vooral Bozo Mott niet vergeten; absoluut crazy en een moordenaar. Hem vind je ergens in de bossen.

PRODUKT INFO

Fabrikant: Acclaim
Leverbaar voor:
Game Boy ƒ99,- / BEF. 1225

CHIP 'N DALE

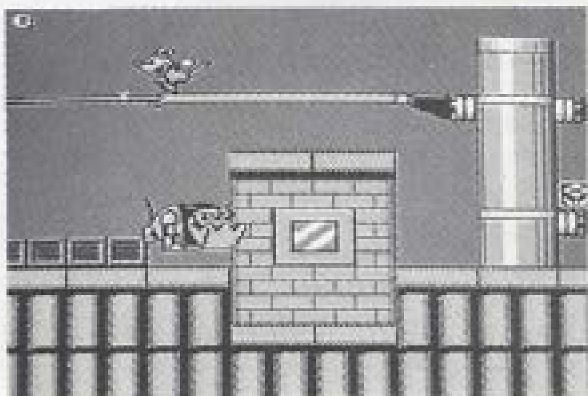
CHIP EN DALE, DE TWEE BEROEMDE DISNEY DETECTIVES, MOGEN DAN SLECHTS KLEINE EEKHOORNTJES ZIJN, MAAR ZE STAAN HUN MANNETJE WEL DEGELIJK. EN DAAR ZAL FAT CAT BINNENKORT OOK WEL ACHTERKOMEN.

BEROEMDE DETECTIVES

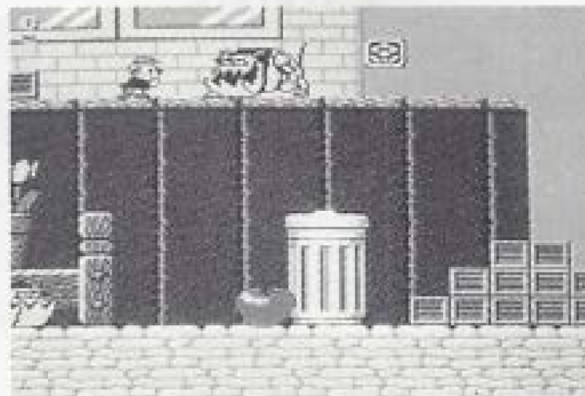
Chip 'n Dale, ook wel bekend als de 'Rescue Rangers', zijn weer eens opgeroepen om een vriend uit de penarie te halen. Buurvrouw Mandy is namelijk haar kat Gadget kwijt en ze heeft geen idee waar ze het arme dier moet zoeken.
De enige aanwijzingen die men heeft zijn de geruchten over talrijke meldingen van vreemde verschijnselen. Het rommelt weer in de wereld van de mechanische bulldogs en robot-katten. Zou Fat Cat, de ergste vijand van de Rescue Rangers, weer bezig zijn? De vrees van Chip en Dale wordt bewaarheid. Fat Cat heeft de kat van de buurvrouw ontvoerd met als doel de hele stad aan zijn nukken te onderwerpen.

TWEE SPELERS

U begeleidt de Rescue Rangers tijdens hun speurtocht naar Gadget, een gevaarlijke tocht die voert door achterbuurtjes, riolen en over hoogspanningsmasten om maar eens iets te noemen.
De speler kan hierbij kiezen of hij Chip of Dale wil besturen. Het is ook mogelijk om het spel met twee spelers tegelijk te spelen waarbij speler 1 Chip voor zijn rekening neemt terwijl speler 2 Dale instructies geeft. Het komt dan aan op samenwerking om de gevaren het hoofd te bieden.



Onderweg wordt de speler regelmatig lastig gevallen door de handlangers van Fat Cat. U kunt de aanvallers ontwijken door er overheen te springen, maar u kunt ze ook uitschakelen door een kist of een ander voorwerp op te rapen en naar uw belager te smijten.
Tijdens het spel kunt u bloemen vinden die, wanneer u er 50 heeft, een extra leven opleveren. Ook liggen er af en toe sterren. Hiervan zijn er maar 10 nodig voor een extra leven. Deze bonusvoorwerpen liggen niet altijd voor het oprapen. Vaak zijn ze verstopt onder een kist.



PRODUKTINFO

Fabrikant: Capcom
Spelcomputers:
Nintendo NES: ƒ 149,00 / BEF 1925

Laat ik beginnen met het slechte nieuws. Chip 'n Dale is te gemakkelijk. Het zal niet zo lang duren voor een ervaren speler het heeft uitgespeeld. Er staan echter een paar voordelen tegenover.

De graphics en de animatie zijn subliem. Het is een genot om naar te kijken.

Het spel biedt aardige grapjes, zoals het feit dat de eekhoorntjes zich onder een kist kunnen verstoppen.
Ook is het feit dat men in de tweespelersoptie kan samenwerken een pluspunt.

Een prima platformspel dat, ook al is het al een paar maal uitgespeeld, regelmatig opnieuw tevoorschijn zal worden gehaald.

Harry d'Emme

SNAKE'S REVENGE

DE STOERE COMMANDO MET DE CODE-HAAMSOUD



SNAKE IS ER WEER EENS OP UITGESTUURD. DITMAAL IN HET SPEL SNAKE'S REVENGE, DE OPVOLGER VAN HET KONAMI'S METAL GEAR

Snake's Revenge is de opvolger van Konami's Metal Gear. En daarmee weten de experts eigenlijk al genoeg. Konami is namelijk synoniem met uiterst speelbare spellen met veel diepgang. Afgezien van de wat al te Amerikaanse en (dus?) flauwe naamgrappen (CaTaffy = Kadhaffi en Kockamamie = Khomeini) is ook Snake's Revenge een prima spel. Het bevat veel, zeer veel locaties. Naast de jungle scènes, die schuin van boven worden getoond, komt men hier en daar terecht in spelgedeelten waarbij de actie vanaf de zijlijn wordt bekeken. Uiteraard zijn er ook weer veel gebouwen die men kan betreden (als men de juiste pasjes heeft gevonden tenminste) en die van kelder tot vliering moeten worden doorzocht om genoeg aanwijzingen te vinden om de nodige puzzle's op te lossen en zodoende het spel tot een goed einde te brengen.

Ik kan in mijn eindoordeel over dit spel eigenlijk verder kort zijn. Het is gewoon weer een uitstekende Konami titel die zijn geld dubbel en dwars waard is.

Harry d'Emme

VERHAAL

Aan het slot van Metal Gear leverde Snake een titanenstrijd met de krankzinnige Kolonel Vermon CaTaffy. Nodeloos te zeggen dat Snake als overwinnaar uit de bus is gekomen. Naar nu blijkt heeft CaTaffy de confrontatie overleefd. De dreiging van het allesvernietigende Metal Gear wapen is dan wel afgewend, maar CaTaffy heeft nu de beschikking over een nog veel gevaarlijker wapen. Een van de meest gezochte slechteriken ter wereld, Higharolla Kockamamie, heeft namelijk asiel gekregen bij CaTaffy en in ruil daarvoor de blauwdrukken voor dit wapen afgestaan.



HET SPEL

Snake's Revenge begint zijn tocht in de dichte jungle die de geheime schuilplaats van CaTaffy herbergt. Hij is er, samen met zijn makkers John Turner (J.T. voor vrienden) en Nick Myer (Nick Myer voor vrienden), gedropt door een helikopter. J.T. en Nick Myer verdwijnen ieder in een andere richting en Snake staat even vertwijfeld om zich heen te kijken. Moederziel alleen in een hem onbekende jungle en niet eens een kaart meegekregen van het hoofdkwartier. Hoewel, helemaal alleen is Snake niet; het barst van de bewakers in het oerwoud. Bovendien kan hij met behulp van een draagbare zender proberen contact op te nemen, niet alleen met de al eerder genoemde J.T. en Nick Myer, maar ook met Jennifer X.
Deze dame is computerdeskundige op het hoofdkwartier en kan Snake van tijd tot tijd waardevolle informatie verstrekken. Ook de krijgsgevangenen die Snake redt kunnen nuttige informatie geven.
Snake's wapenarsenaal omvat aanvankelijk slechts een machinegeweer (met beperkte ammunitie) en een mes. Tijdens zijn tocht kan hij munitie en betere wapens vinden, alsmede noodrantsoenen die goed van pas komen om zijn energie weer even op peil te brengen. Zeer nuttig zijn de flesjes waarheidsserum waarmee hij gevangen genomen vijanden aanwijzingen kan ontfutselen.
Behalve het oerwoud heeft Snake ook heel wat gebouwen te doorzoeken op zijn speurtocht naar voldoende aanwijzingen om het nieuwste superwapen van zijn aartsvijand op te sporen en opnieuw af te rekenen met CaTaffy. Of het ditmaal afdoende zal zijn? De tijd zal het moeten leren...

PRODUKTINFO

Fabrikant: Konami
Spelcomputers:
Nintendo NES: ƒ 129,00 / BEF 1650

JACKIE CHAN'S action kung fu

JACKIE EN ZIJN ZUSTER JOSEPHINE HEBBEN NIET VEEL OP MET TIRANNEN. ZE HEBBEN DAAROM GEZWOREN HUN VADERLAND MET HAND EN TAND TE VERDEDIGEN TEGEN IEDEREEN DIE HET AANVALT.

DÉJA VU

Zoals al vaker is voorgekomen probeert de Prins der Magiërs, bijgestaan door zijn vazallen, de macht in China te grijpen. Alle eerdere pogingen zijn gestrand op de moedige tegenstand van Jackie en Josephine, dus ditmaal heeft de prins een slim plan bedacht. Tijdens de eerste fase van het plan wordt Jackie verlamd door een bliksemschicht en moet hij machteloos toezien hoe zijn tweelingzus Josephine wordt ontvoerd. Ze is als sneeuw voor de zon verdwenen zonder een spoor achter te laten. Jackie weet zich geen raad. Getweeën vormden ze een onverslaanbaar koppel, maar hij weet dat hij in zijn eentje veel kwetsbaarder is. Intussen bestormt de horde slechteriken de Grote Muur en Jackie wordt door de keizer ontboden. Deze draagt Jackie op om de Tovenaar te verslaan.

Als het spel begint zien we Jackie buiten het keizerlijke paleis staan. Hij neemt nog wat bemoedigende opmerkingen en goedbedoelde raad in ontvangst van de oude, wijze man die hem op pad stuurt. Al vrij spoedig wordt Jackie's vechtkunst zwaar op de proef gesteld door een woeste horde tegenstanders. Ze sturen zelfs bloeddorstige tijgers op het arme ventje af. En dat is nog maar het begin van het spel. Even verderop dringt Jackie door in een geheimzinnige tempel waar hij niet alleen wordt bestookt met ninchaka's maar waar hij ook nog eens goed moet uitkijken waar hij zijn voeten neerzet. Hij zal namelijk regelmatig op platformpjes moeten springen die beginnen te kantelen wanneer hij erop staat. Aangezien eronder scherpe spiesen wachten kan Jackie dus maar beter zorgen weer zo snel mogelijk vaste grond onder de voeten te krijgen. Natuurlijk wacht aan het einde van ieder level een 'boss-monster' dat Jackie eerst moet verslaan voordat hij naar het volgende niveau door mag gaan.

PRODUKTINFO

Fabrikant: Hudson Soft
Spelcomputers:
Nintendo NES: ƒ 139,00 / BEF 1925



Jackie Chan begint tamelijk eenvoudig, maar wordt allengs moeilijker.
Het is een recht-toe-recht-aan-hak-en-sla-er-op-los-kung-fu-spel
(Ik dacht dat ik die vermaledijde streepjes had verboden. Red.)
maar wel één dat goed is in zijn soort.
Het aantal slagen en stoten dat Jackie kan uitvoeren is in het begin niet al te groot, maar onderweg kan de speler nieuwe slagen aan zijn repertoire toevoegen door de speciale pictogrammen te verzamelen.

Misschien dat het spel voor beginners snel te moeilijk wordt maar de gebruiksaanwijzing geeft daar - hoogst ongebruikelijk, maar zeer attent - een oplossing voor. Er wordt namelijk een trucje in onthuld waarmee de speler niet minder dan 99 continues krijgt. Daarmee moet toch wel een flink eind te komen zijn denk ik zo.

Kortom, Jackie Chan is een spel dat niet al te ingewikkeld is qua opzet maar juist daardoor zeer speelbaar is. Gewoon een goed spel dus om regelmatig uit de kast te halen om de frustraties van alledag eens lekker af te reageren.

Harry d'Emme

BUGS BUNNY BIRTHDAY BLOWOUT

DE BEKENDE STRIPHELD BUGS BUNNY VIERT ZIJN VIJFTIGSTE VERJAARDAG EN HIJ WORDT DOOR ZIJN FANCLUB UITGENODIGD VOOR EEN GROOT FEEST OM DAT TE VIEREN. HELAAS VOOR BUGS BUNNY ZIJN ELMER FUDD, YOSEMITE SAM, WILE E. COYOTE EN SYLVESTER NIET UITGENODIGD.

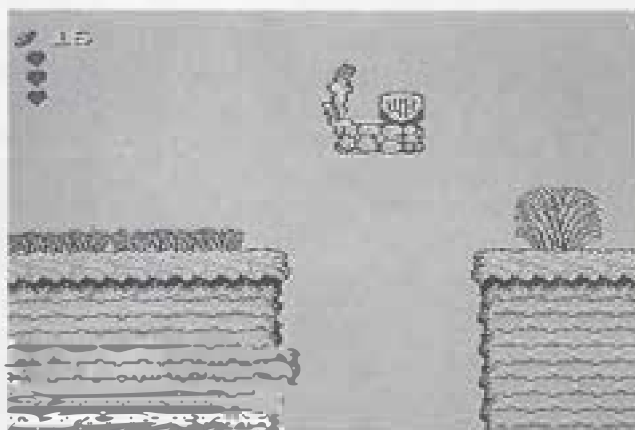
BBBB is een aardig platformspel, maar het is zeker geen hoogvlieger. Het biedt daarvoor gewoon te weinig nieuws, zeker als ik kijk naar de prijs die ervoor wordt gevraagd.

Uitsluitend geschikt voor liefhebbers van platformspellen die hun gehele collectie reeds hebben uitgespeeld en beginnen te lijden aan ontwenningsverschijnselen.

Harry d'Emme

LOONEY TUNES

Het spel *Bugs Bunny Birthday Blowout* is opgebouwd rond de Looney Tunes cartoonfiguren. Door een foutje van het feestkomité is een aantal kennissen van Bugs Bunny niet uitgenodigd voor het verjaarspartijtje. Dat vinden ze niet leuk en ze zinnen op een manier om het Bugs Bunny betaald te zetten. Elmer Fudd, Yosemite Sam, Wile E. Coyote en Sylvester hebben ruimschoots de tijd gehad om manieren te bedenken om Bugs Bunny af te straffen voor zijn populariteit. Het haatdragende viertal heeft ervoor gezorgd dat de tocht van Bugs Bunny niet over rozen zal gaan. Het pad dat Bugs moet volgen ligt bezaaid met de meest ingenieuze valstrikken.

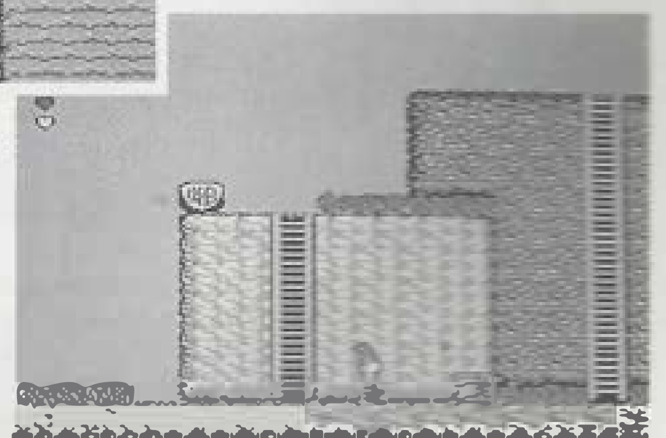


De meeste hiervan zijn in een typische cartoonstijl gehouden. U kunt dus zaken verwachten als wekkers die exploderen wanneer ze gaan rinkelen, dozen zeeppoeder die dodelijke belletjes blazen, gifkikkers, mokers op pootjes, et cetera. Als het konijn wordt geraakt door zo'n geval verliest hij energie en uiteindelijk een van zijn levens. Onderweg kan Bugs wortels oprapen. Deze geven hem geen nieuwe kracht maar worden in een bonusveld gebruikt. Bugs Bunny gaat niet geheel onvoorbereid op pad; hij heeft een grote houten hamer bij zich gestoken. Je weet immers maar nooit. Hij kan die hamer gebruiken om de valstrikken met een rake klap onschadelijk te maken.

Bugs kan in verschillende bonusvelden terechtkomen door in een put te springen. In een van die bonusvelden moet hij wezeltjes op hun kop meppen wanneer deze hun hoofd door een gat omhoog steken. In het andere bonusveld flitsen cijfers voorbij en u moet op het juiste moment drukken om deze in een aangesloten rij te laten oplichten. Deelname aan dit bonusspel kost tien wortelen, maar wanneer u minstens drie cijfers op een rij krijgt, verdient u een extra leven.

PRODUKTINFO

Fabrikant: Kemco
Spelcomputers:
Nintendo NES: ƒ 149,00 / BEF 1925



Bush Buck

Op IJsland komt warm water uit de grond. Er is zoveel warm water beschikbaar dat de huizen van Reykjavic ermee verwarmd kunnen worden. Als het water door de duizenden radiatoren van de woningen in de stad gepompt is wordt het afgevoerd. Het is dan nog steeds warm. Soms is de hoeveelheid afgedankt warm water groot. Even buiten Reykjavic is een open goot waardoor het wegstroomt. Schoon warm water. Groepen baldadige nachtbrakers willen wel eens bij de goot belanden en er inspringen. Naakt natuurlijk. Het is lekker warm in de ijskoude nacht en omdat meiden en jongens samen het bad nemen is het hoogst interessante pret. Een IJslander bracht mij naar de goot en vertelde dromerig dat hij hier in zijn middelbare schooltijd de mooiste nachten meemaakte. Nergens ter wereld ontmoeten naakte mensen elkaar 's nachts in het afvalwater van de stadsverwarming. Alleen op IJsland.

Ik had het spel Bushbuck al heel veel leuker gevonden als van dit soort bijzonderheden gebruik was gemaakt. Het schatgraversspel is goed voor je aardrijkskunde - lijkt het - maar het maakt de wereld stomvervelend. Reykjavic bijvoorbeeld, heeft volgens het spel een of ander interessant stadhuis (geeuw) en Amsterdam heeft een of andere interessante toren die Montelbaanstoren heet (snurk).

Het is de aardrijkskunde van historische gebouwen en toeristenweetjes. Zo schijnen ze ergens in Afrika - heel typisch - warme melk met suiker te serveren. Dat leert het spel.

Het begin is leuk. U ganzebordt de wereld over op zoek naar verborgen schatten die soms onbegrijpelijk zijn omschreven en soms doodnuchter: sigaren. U moet de schatten zoeken, ophalen en naar de basis brengen. Dat levert punten op en - belangrijker nog - vliegtickets om meer vliegreizen te maken naar meer schatten.

Speelt men alleen, dan is het zaak om zoveel mogelijk punten te verzamelen met een aantal vliegtickets. U kunt ook met anderen spelen en met een ingebouwde tegenstander die, merkte ik, hoegenaamd niet in de weg zit.



MS-DOS

Drie moeilijkheidsgraden. Het makkelijkste niveau is eigenlijk alleen om te laten zien hoe het spel werkt. Als u uw ogen stijf dichthoudt en in het wilde weg op het toetsenbord ramt blijkt men na een kwartier toch een gigantische hoeveelheid punten te hebben verzameld. Hield de speler de ogen open, dan zag deze hoe het in z'n werk ging en kan men snel naar het tweede en derde niveau.

Het spel begint met een lijstje schatten. Nooit van gehoord meestal. U weet dus ook niet waar u ze zoeken moet, maar u gaat vliegen, van bestemming naar bestemming over een kaart op het beeldscherm. Een goed woordenboek en een encyclopedie kunnen helpen de richting te bepalen of een land, maar de makers van het spel willen zelf ook blijven meedoen. Als een van de schatten die u moet zoeken bijvoorbeeld 'een zadeltas' is, dan bent u nergens zonder een of twee aanwijzingen van de spelleiding. In sommige steden is zo'n aanwijzing op te halen en hier begint het spel meteen al te ergeren, want er zit geen logica in. Er is geen relatie tussen de stad waar u de aanwijzing vindt (bij toeval) en uw uiteindelijke doel. U mag niet slim zijn of wijs, u moet naar Bushbuck's pijpen dansen.

Onderweg wordt van elke stad waar u een tussenlanding maakt een toeristenweetje gemeld, overal Montelbaantorens en dat soort saaiheid, vaak vinden de makers het van belang om een katholieke kerk op te voeren, zelfs als hij kilometers bij de stad vandaan ligt waar u landde. Wie het spel tien keer speelde en tien keer een tussenlanding maakte op IJsland kan de tekst over Reykjavic niet meer luchten. Want die tekst is telkens dezelfde. Net of u in een woordenboek altijd eerst moet opzoeken wat 'mes en vork' betekent voor u verder zoeken mag.



MS-DOS

Het spel verveelt binnen de kortste keren. Zodra de beginner het systeem onder de knie heeft, na drie keer spelen, is er geen ontwikkeling meer mogelijk en sleept het zich maar voort.

Intussen moet men zich flauwiteiten van de spelschrijvers laten welgevallen. Zo kan men de opdracht krijgen te zoeken naar de schat die omschreven is als 'tweedehands sikkel'. In een willekeurige Afrikaanse stad vindt u een nadere omschrijving: De sikkel is te vinden in een land waar het communisme hem niet meer nodig heeft. Dat wordt dus zoeken tussen Seoul en Leipzig. Maar sterker nog, het is een Amerikaans spel en Amerikanen noemen alles communistisch wat ze niet bevalt, dus het kan best dat ze de schat in Nicaragua hebben neergelegd of op Grenada. Het spel had veel opwindender gekund, met feiten over het echte leven in de wereld. Naakte meiden in een sloot op IJsland.

Wouter Klootwijk

PRODUKT INFO

Fabrikant: Activision
Microcomputers:
Amiga (1Mb) ƒ 99,-/ BEF. 1935
MS-DOS ƒ 129,50/ BEF. 2495
Beeld: Herc/CGA/EGA/VGA
Geluid: AdLib/Roland/Soundblaster/Realsound/Thunderboard
Min. config: 512K, 286 10Mhz, harddisk
Beveiliging: handleiding

DELPHINE, DE MAKERS VAN ADVENTURES ALS *OPERATION STEALTH* EN *FUTURE WARS* HEBBEN ZICH MET DIT SPEL OP EEN ANDER PAD BEGEVEN. *ANOTHER WORLD* IS NAMELIJK EEN ARCADE-ADVENTURE.

ANOTHER WORLD

ANDERE WERELD

Hoofdrolspeler in dit spel is de jonge geleerde Lester Chaykin. Tijdens een experiment met subatomen wordt zijn laboratorium door de bliksem getroffen. Hij wordt geteleporteerd naar een andere dimensie waar hij al zijn kennis en intelligentie zal moeten aanwenden om te overleven.
Zoals uit de inleiding al blijkt is *Another World* geen adventure zoals we dat van Delphine verwachtten. Er moeten weliswaar puzzels worden opgelost, maar het spel draait om actie en snelle reacties van de speler.

De wereld in *Another World* is verdeeld in een aantal korte scènes die in zijaanzicht worden getoond en zich voor het grootste deel ondergronds afspelen. In elke scène moet een aantal puzzels worden opgelost. In het eerste deel bijvoorbeeld moet de speler een groot roofdier ontlopen en intussen oppassen voor de dodelijke wezentjes die over de vloer kruipen en uit de lucht komen vallen. In een later stadium van het spel vindt men een laserpistool waarmee men bewakers kan doden en deuren kan opblazen.


AMIGA

AMIGA

Na de fraaie openingsbeelden van *Another World* start het spel in een slecht verlicht grottenstelsel. Ten gevolge van deze duisternis blijft van de graphics niet al te veel meer over. Het kleurenspectrum beperkt zich voornamelijk tot blauw- en grijstinten. Het feit dat het scherm niet scrollt maar dat gebruik gemaakt wordt van de zogenaamde 'flip-screen' techniek maakt een weinig professionele indruk, vooral doordat het soms seconden lang duurt voordat het volgende beeld getoond wordt.
Voeg daarbij dat de besturing verre van soepel werkt en dat de acties beperkt blijven tot lopen, rennen, bukken, springen en schieten en we hebben in mijn ogen te maken met een misser van de bovenste plank.

Afblijven!

Henk Menning

PRODUKTINFO

Fabrikant: Delphine
Microcomputers:
Amiga (1Mb): ƒ 89,50 / BEF 1735
Atari ST (1Mb): ƒ 89,50 / BEF 1735
MS-DOS: ƒ 109,00 / BEF 2135
Beeld: EGA/VGA
Geluid: AdLib/Soundblaster/Thunderboard
Min. config.: 640K, 286, 10Mhz, harddisk
Beveiliging: handleiding

AMIGA

De intro van *Another World* begint veelbelovend. Fraaie graphics tonen hoe Lester Chaykin in zijn laboratorium een testprogramma op zijn computer start en hoe de bliksem inslaat. Daarna komt hij terecht in het eerste deel van zijn nachtmerrie. Al snel blijkt dat dit ook een nachtmerrie voor de speler is. De joystickbesturing werkt slecht. Tegelijkertijd lopen en schieten kan niet en rennen en springen is zo goed als onmogelijk. Aangezien men maar één leven heeft, werkt dit uiterst frustrerend. Gelukkig kent elk deel van het spel een wachtwoord zodat men niet steeds van voren af aan hoeft te beginnen, zo men al een tweede poging zou willen wagen.

Wat mij betreft is dit spel mislukt.

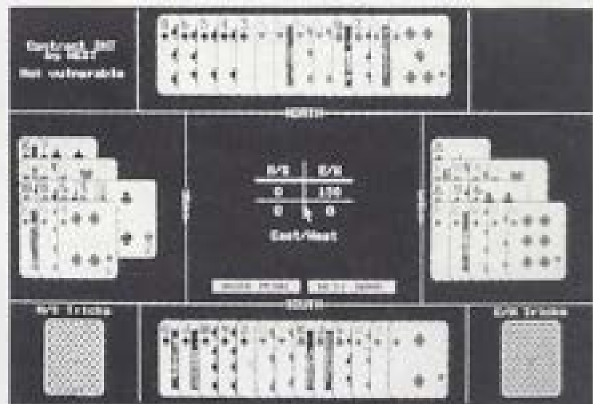
Karin de Graaf

OMAR SHARIF ON BRIDGE

Omar Sharif biedt volgens het ACOL systeem, naar wens aangevuld met "5 card majors", waarbij een opening in een hoge kleur (schoppen of harten) een vijfkaart belooft. "Stayman" en "Blackwood" zijn aanwezig in dit spel. Transferbiedingen en zwakke 2-openingen beheerst Omar Sharif - althans in dit programma - niet. Men kan de kaarten laten schudden of zelf kaartverdelingen invoeren. Het spel bevat ook een aantal oefenhanden waarin men door de maestro zelf wordt geadviseerd bij de afwikkeling. Gespeelde handen kunnen worden opgeslagen om later in te laden. Na het spelen van een hand kan men deze, compleet met het biedverloop en de volgorde waarin de kaarten werden gespeeld uitprinten.

ROBBERBRIDGE

Omar Sharif speelt uitsluitend robberbridge, een spelvorm die wat denigrerend ook wel "koffiehuisbridge" wordt genoemd. Een robber bestaat uit twee manches (manche = 100 punten "onder de streep"). Voor het maken van een contract krijgt men punten onder de streep. Voor een manche is 3 SA, 4 Harten/Schoppen of 5 Klaver/Ruiten nodig. Blijft men steken in een lager contract dan krijgt men een deelscore waarbij de score van het volgende contract wordt geteld. Punten voor overslagen worden boven de streep genoteerd, evenals punten voor het down spelen van de tegenpartij. Na het behalen van de manche worden de punten beneden de streep op nul gesteld en bij de score boven de streep geteld, eventueel vermeerderd met bonuspunten voor het maken van een slem of het in handen hebben van bijvoorbeeld vier azen in een sans atout contract. Na het volmaken van de tweede manche worden alle punten opgeteld. Het is in principe mogelijk dat men de robber wint maar toch verliest doordat men minder punten heeft dan de tegenpartij.


MS-DOS

PRODUKTINFO

Fabrikant: Interplay
Microcomputers:
Amiga (1Mb): ƒ n.n.b. / BEF n.n.b (verwacht)
MS-DOS: ƒ n.n.b. / BEF n.n.b.
Beeld: CGA/EGA/VGA
Geluid: AdLib/Roland/Soundblaster/Thunderboard

Min. config.: 640K, 286, 10Mhz, harddisk, Microsoft muis aanbevolen

MS-DOS

Een vergelijking met *Eindeloos Bridge 3* (zie Hoog Spel 8) dringt zich natuurlijk op. De presentatie van *Omar Sharif* is aantrekkelijker dan die van *EB3*. Fraaie plaatjes van de speelkaarten en de gedigitaliseerde stem van Omar Sharif sieren het programma op. De stem wekt echter al snel irritatie op, maar kan gelukkig worden uitgeschakeld. Inhoudelijk blijft *Omar Sharif Bridge* achter bij *EB3*. Op het afspelen valt weinig aan te merken, maar bij het bieden wil de grijze meester wel eens een steekje laten vallen. Een openingsbod van 1 schoppen in de eerste hand met een kaartverdeling van 4-5-3-1 is nu eenmaal niet echt gebruikelijk.

Nu meldt de handleiding wel dat de computer gebruik maakt van een groot aantal complexe biedstrategiën en in sommige gevallen afwijkt van platgetreden paden, maar passen op een slam-invitatie van 4SA vind ik wel erg eigenzinnig. Het programma-onderdeel waarmee men het gespeelde spel kan uitprinten werkt helaas ook niet vlekkeloos. Regelmatig komt men daarop zulke fraaie zaken tegen als het verscheidene malen voorkomen van dezelfde kaart. (In één geval bleken alle spelers in de laatste vijf slagen zelfs een schoppen 1 (!?!) te hebben gespeeld.) Kortom, wat mij betreft valt de keuze op Eindeloos Bridge 3.

Peter Nouzo

VOOR DE VLUCHTSIMULATIE FANS WEER EEN NIEUWE UITDAGING. VLIEG DE SHUTTLE DOOR ZIJN TEST-PROGRAMMA'S HEEN, EN VOLTOOI VERVOLGENS EEN GROOT AANTAL MISSIES, VARIËREND VAN HET BOUWEN VAN EEN RUIMTESTATION TOT GEHEIME MILITAIRE SDI MISSIES.

IBM

THE SPACE FLIGHT SIMULATOR



SHUTTLE

T - 1.35 UUR

De astronauten gaan aan boord en lopen voor de lancering lange checklisten door om de vele systemen te controleren en te activeren.
T -00.10 uur. De shuttle is los van de toren, nog tien seconden voor de lancering. Zo dadelijk zullen de hoofdmotoren starten, evenals de extra "booster" raketten en de vlucht zal beginnen. Vele duizenden kilo's stuwkracht komen vrij om de shuttle in een baan rond de Aarde te stuwen.
De lancering verloopt geheel automatisch, en biedt een mooie gelegenheid om dit allemaal van buitenaf te bewonderen. Geen detail is overgeslagen, de halve slag die de shuttle om zijn as moet draaien, de kleur van de brandstoftank en de sterrenbeelden boven de shuttle. Nadat de boosters en even later ook de hoofdbrandstoftank zijn afgestoten is de eerste fase van de lancering voorbij.

DUIZEND SCHAKELAARS EN METERS

T +00.55. De shuttle is gestabiliseerd in een omloopbaan en klaar om zijn missie uit te voeren. Hiervoor moeten er vele handelingen in de shuttle-cockpit verricht worden om diverse systemen te schakelen.



De cockpit is, schrik niet, nagenoeg in zijn geheel aanwezig in dit programma! Meer dan duizend schakelaars en meter ties, die een functie hebben in dit programma, zijn aanwezig.
Leuk zult u nu denken, maar niet iedereen heeft de kennis van een Type Training van de "Space Shuttle" achter de knopen. Hierop is een zeer gebruikersvriendelijke oplossing gevonden. Op het moment dat ergens in de cockpit een schakeling moet plaatsvinden, en de "Full Auto Help" functie is geactiveerd, wordt het betreffende deel van de cockpit automatisch getoond en verschijnt een rood kader om de schakelaar. Op deze manier wordt u aan de hand meegenomen langs de vele schakelaars en handelingen welke noodzakelijk zijn.

Om enige handigheid te verkrijgen in het landen van de Shuttle is de eerste opdracht een goede oefening. De Shuttle is dan nog in zijn testprogramma en moet zijn eerste glijvlucht maken naar de landingsbaan voor u. U start vanaf de rug van een Boeing 747. De Jumbo brengt u tot op een bepaalde hoogte en afstand voor de baan, HUD display aan, hydraulisch bij en daar gaat u.
Een niet onbelangrijk detail bij de landing is dat de shuttle een zeer groot en zwaar zweefvliegtuig is! Doorstarten is er dus niet bij, de landing moet in een keer goed.

Een zeer nuttige optie is de "auto save" mode; met een door u zelf bepaalde tijdsinterval wordt de missie automatisch opgeslagen. Erg handig voor als het fout gaat.

PRODUKTINFO

Fabrikant: Virgin
Microcomputers:
Amiga: verwacht
Atari ST: verwacht
MS-DOS: ƒ 169,50 / BEF 3275
Beeld: CGA/EGA/VGA/Tandy
Geluid: AdLib/SoundBlaster
Min. config: 640K, 286, 10Mhz, harddisk, muis aanbevolen





IBM

De details in Shuttle zijn werkelijk een sensatie, het is een echte cockpit. In de goede opstelling, een juiste kleurstelling, en een werkelijke voorstelling van schakelaars en instrumenten. Petje af voor deze prestatie. De vele functies en schermen zijn eenvoudig met de muis te bedienen middels zogenaamde "drop down menu's". Via één van de menu's is van verschillende delen van de Shuttle informatie op te vragen met daarbij prachtige hoge-resolutie plaatjes.

Shuttle is mooi en compleet uitgevoerd, een boekje voor de missie programma's, een boekje met informatie over de Shuttle en de bijbehorende bedieningen en een grote kleurenposter met een afbeelding van het instrumentenpaneel. De technische informatie is naar mijn idee wat karig en had overzichtelijker mogen zijn. Na elke vlucht wordt men beoordeeld op de missie als zodanig, de terugkeer in de dampkring, de landing en de roll-out.

Maar, ook deze simulatie heeft wat puntjes waar ik minder tevreden over ben. Zo zou de besturing beter kunnen. Wanneer men de Shuttle een klein beetje laat rollen, gaat die nier de hoek om. Een beetje meer dan maar en natuurlijk is dat dan juist weer te veel. Dat is vooral in de laatste landingsfase lastig aangezien de landing uiterst kritisch is, op het absurde af. Zo kreeg ik na de landing in de tweede missie als commentaar dat ik van de baan afgeschoven was en dat de Shuttle daarbij zwaar beschadigd was. Ik was mij van geen ramp bewust, stond mooi op de middellijn van de baan stil voor het einde van de baan. Een nare bijkomstigheid is dat men dan niet verder kan naar de volgende missie. Bij een volgende poging kwam ik aanmerkelijk harder met de baan in aanraking en was de landing als geheel ook wat stordiger uitgevoerd. En toen werd ik wel in staat geacht om met de volgende missie door te gaan.

Afgezien van dit storende element is Shuttle een mooi programma met vele mogelijkheden, zowel om te spelen als om naar te kijken. Tegen ieder die zijn grenzen wil verleggen in de wereld van de vluchtsimulatie zou ik willen roepen; "KOPEN dit programma!".

George Drubbel

HARLEQUIN

HAAL DE TISSUES MAAR ALVAST TEVOORSCHIJN. TIJD VOOR DRAMA. BROK IN DE KEEL, PRIKKENDE TRANEN, ZWAAR GEVOEL IN DE MAAG. KORTOM, DRAMA VAN DE BOVENSTE PLANK.



AMIGA

VERSLINGERD AAN EEN NARREHOOFD

Wat is het geval? Het fantasierijk Chimerica is al lange tijd verlaten. De enige inwoner, het jongetje *Harlequin*, heeft zijn droomwereld vaarwel gezegd om zich in de Grote Mensen wereld wijs en oud te kunnen voelen.

Maar het viel hem lelijk tegen. De Grote Mensen wereld is boos en onaardig, hard en tegendraads. Het jongetje *Harlequin*, inmiddels een hele vent geworden, besluit terug te keren naar Chimerica. Terug naar zijn wereld van weleer.
In de jaren dat hij weg was is Chimerica, omdat er niemand was die deze wereld in stand hield, hevig in verval geraakt. Het monster van de realiteit heeft toegeslagen. Waar eens liefde en verwondering de boventoon voerden heerst nu afgunst, nijd en geweld.

Een bittere pil voor *Harlequin*. Want waar moet hij heen? Een volwassen vent in een maatpak met toeters en bellen vindt in de echte wereld nooit een verantwoordelijke baan. In Chimerica loopt hij ook al voor joker. Maar ja, dat is dan tenminste zijn eigen wereldje. Voor *Harlequin* zit er niet veel anders op dan dat hij zijn eigen Chimerica weer leefbaar maakt.
Gelukkig maar, want daar draait het hele spel om. Het kloppend hart van de Aarde, onze wereld, is natuurlijk Nederland. Chimerica heeft een echt kloppend hart. Dat moet Harlequin weer zien te lijmen. De brokstukken liggen niet ergens keurig in een laatje maar zwerven over de hele wereld rond. Dat betekent dat ons sympathieke narrehoofd alle 'landen', 'andere delen', 'kamers' of hoe het ook mogen heten, moet doorzoeken.
Met een beetje dom geluk vindt hij af en toe een stukje van Chimerica's gebroken hart. Is het hart compleet dan wordt het weer heerlijk toeven in zijn droomparadijsje.

De eerste etappe van deze hartejacht gaat via de buitenkant van de klokketoren. Aan de voet van de toren begint de jacht voor een zwaar vergrendelde deur. Ongetwijfeld de toegang naar een volgende niveau. Dat komt dus later.
Een zenuwen muziekje begeleidt *Harlequin* op zijn missie. En hij loopt niet gewoon, maar draait. Dat geeft het spel een beetje stressy tintje. Als u de muziek uitschakelt en slechts geluidseffecten laat horen scheelt het al stukken. Dan zit u pas na drie dagen met het schuim in uw schoenen.
De klokketoren dus. *Harlequin* leeft op taart, zuurstokken, koppen koffie, hamburgers en andere versnaperingen die hij onderweg naar binnen slokt. Het is belangrijk om geen snack over te slaan, want hoe meer hij eet des te groter de kans dat hij er een extra leven bij krijgt.
De eerste 'verdiepingen' bestaat het grote gevaar uit vallende en rondspringende wekkers. Raken die *Harlequin* dan kost hem dit een boel energie. Op de hogere etages worden die geholpen door rondhuppende maskers op grote voeten. Die kunnen *Harlequin* in het nauw drijven. Gebeurt dit dan vreet dat energie.

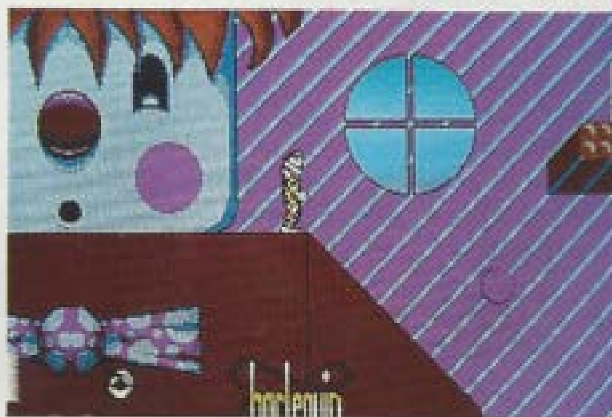
Godzijdank is Harlequin niet helemaal weerloos. Hij kan hartjes afvuren. Gerechtigheid! Worden wekkers of maskers maar vaak genoeg door de vurige hartjes geraakt dan spatten ze in roze belletjes uit elkaar.
Na ongeveer een dag ploeteren, ik had het bijna opgegeven, bereik ik het hoogste punt van de klokketoren. Met mijn paraplu, onderweg veroverd, land ik weer veilig aan de voet van de toren. De balk die voorheen nog de deur versperde is in het niets opgelost. Ik kan binnentreden tot het inwendige van de toren. Triomf! Dat betekent dus dat ik niveau één onder de knie heb.
De binnenkant van de toren oogt stukken ongezelliger. Een sombere kerkerachtige omgeving met veel radertjes en merkwaardig lopend bandwerk.
De vijandige verrassingen zijn hier van andere aard. Geen vallende wekkers, maar slingerende bouten. Geen hupsende maskers, maar een soort rondvliegende oorwurm die aanvalt. Mijn hulpstukje is dit keer geen paraplu, maar een rode skippybal. Verder moet ik gewoon zo veel mogelijk rondrennen, springen en vooral naar binnen slaan.

Ik heb het door. Met in mijn achterhoofd de truukjes van de buitenkant van de toren bedwing ik deze binnenkant in 'slechts' twee dagen. Het wordt ook zoveel moeilijker.
De volgende kwelling is de Droommolen. Ik weet niet wat het precies is, maar het is weer dubbel moeilijk. En er komen nog meer niveaus. Er staat nergens hoeveel, maar ik heb pas 7% van het spel gehad. Rest nog 93%. Stel dat alles vlot verloopt en slechts 10 niveaus telt, dan ben ik nog altijd op zijn minst 512 volle dagen bezig om het uit te spelen.
Ik denk dat *Harlequin* zijn eigen zaakjes maar moet opknappen. Mijn maagzuur borrelt venijnig op. Als ik gek wil worden kan ik dat zonder *Harlequin* ook wel. Als hij zo nodig in zijn fantasiewereld wil leven en niet tegen de realiteit kan moet hij dat weten.
Als ik me aan het echte leven wil onttrekken doe ik dat op mijn manier. Okee, ik trek ook een narrepak aan. Maar ik zet dan een trechter op mijn hoofd en ga met een plastic windmolentje op de Afsluitdijk staan. Reken maar dat ik al snel veilig word opgeborgen. Daar heb ik echt niet anderhalf jaar voor nodig. Ik ben niet GEK!

Annet Niterink



AMIGA



PRODUKTINFO

Fabrikant: Gremlin
Microcomputers:
Amiga (1Mb): ƒ 89,50 / BEF 1735
Atari ST (1Mb): ƒ 89,50 / BEF 1735

Een MS-DOS versie wordt overwogen, maar zeker is het uitkomen ervan nog niet.

GOEDKOPE SPELLEN KU

VANDAAR DAT WE IN DEZE RUBRIEK IN HET KORT EEN AANTAL SPELLEN BESPREKEN DI

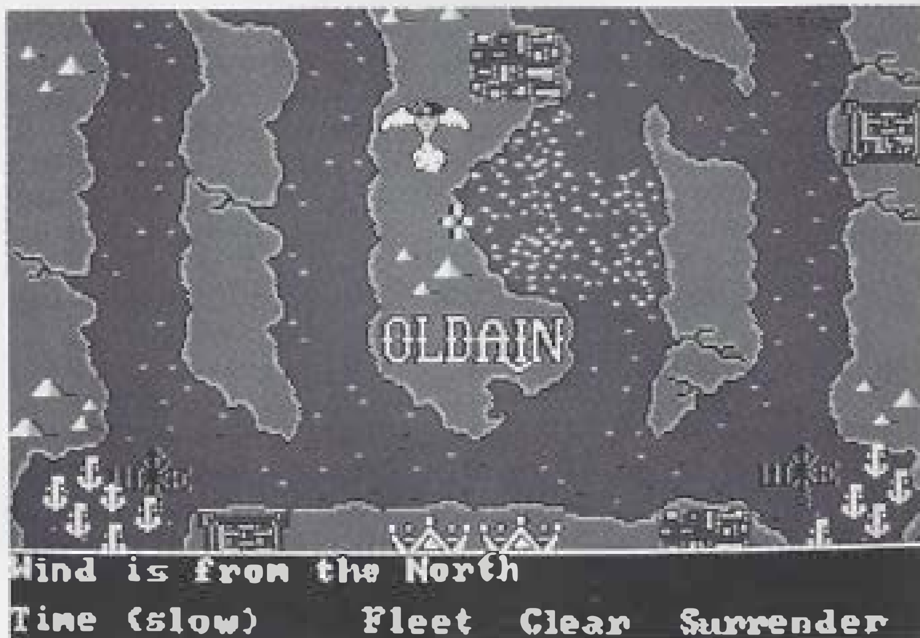
Dan liever de lucht in!

Ancient Art of War at Sea

WIE KENT NIET DIE GEVLEUGELDE WOORDEN (OOK AL ZIJN ZE APOCRIEF) VAN ONZE VADERLANDSE HELD MICHIEL DE RUYTER? OOIT IN ZIJN SCHOENEN WILLEN STAAN?

MET THE ANCIENT ART OF WAR AT SEA VAN BRØDERBUND - EEN VAN DE AL WAT LANGER BESTAANDE AMERIKAANSE SOFTWAREBEDRIJVEN - KOMT U EEN HEEL EIND IN DIE RICHTING. HET SPEL IS DE OPVOLGER VAN THE ANCIENT ART OF WAR, WAT GEBASEERD IS OP OUDE EN ROEMRUCHTE VELDSLAGEN.

The Ancient Art of War at Sea heeft als onderwerp beroemde zeeslagen met zeilschepen, van de oudheid tot in de huidige tijd. De schoolgaanden onder ons weten ongetwijfeld (de ouderen herinneren zich misschien nog) wel dat Nederland in de 16de tot 18de eeuw regelmatig betrokken was bij zeeslagen. Dientengevolge is het dan ook niet verwonderlijk dat *The Ancient Art of War at Sea* zeeslagen bevat waaraan de Nederlanders deelnamen zoals de zeeslagen van Nederland tegen Engeland en Frankrijk. U kunt bijvoorbeeld de slag bij Sicilië in 1676, tijdens welk offensief de Ruyter stierf, nog eens navechten.



UITGEBREIDE HANDLEIDING

Zoals meestal bij spellen van de betere softwareluizen, is de handleiding goed, uitgebreid en vol met achtergrondinformatie over de te spelen slagen plus een uitgebreide beschrijving van het introductiescenario.

TOCH NIET DE LUCHT IN?

In War at Sea kunt u het opnemen tegen een van zes historische tegenstanders, variërend van Thor Foote tot Nelson. Na het uitzoeken van het scenario en de gewenste tegenstander komt u op een overzichtskaart terecht. U kunt hier omhoog en omlaag scrollen, wanneer u de cursor op een schip zet krijgt u informatie over dat schip. Ook kunt u een schip toewijzen aan een ander squadron (eskader, groep schepen).

Het besturen van de schepen gaat buitengewoon eenvoudig. Plaats de cursor op een schip - of groep schepen - en geef aan waar ze heen moeten, de weg vinden ze zelf wel. Wanneer ze onderweg een vijand tegenkomen, wordt een gevecht aangegaan. U kunt het gevecht beïnvloeden door de schepen zelf te bedienen, u kunt echter ook de computer de slagen laten uitvechten.

De tegenstander kan op afstand verslagen worden; u kunt ook enteren, waarbij men probeert de vlag van de tegenstander te veroveren. Is de vlag veroverd, dan geeft de tegenstander zich over. Het schip behoort dan tot uw vloot en kan door u bestuurd worden.

ZELF ZEESLAGEN ONTWERPEN MET DE SPEL-GENERATOR

Met behulp van de GAME-GENERATOR kunt u zelf uw eigen zeeslagen opzetten. Begonnen wordt met het ontwerpen van de kaart, vervolgens de vloot en alle bijbehorende zaken zoals steden, versiering van de kaart enzovoorts. Bij de vloten kan men ieder schip een door de speler gewenste naam geven.

Op deze wijze kunt u derhalve alle ooit uitgevochten zeeslagen nog eens dunnetjes overdoen: kunt u meteen kijken of u een betere admiraal bent dan De Ruyter of Tromp. Juist voor de Spel-Generator is het derde boek in de handleiding heel handig, hierin staan een hele reeks slagen beschreven inclusief alle schepen die hebben meegedaan. Men kan deze slagen zonder moeite met de Generator maken, en daarna naspelen.

PRODUKT INFO

Fabrikant: Brøderbund Microcomputers;
MS-DOS ƒ 49,50/ BEF. 999
Beeld: Herc./CGA/EGA
Geluid: Geen
Min. config.: 256K, XT, 1 drive

Andere versies zijn niet in omloop en worden niet verwacht.

The Ancient Art of War at Sea is een best wel aardige simulatie, waarbij de Spel-Generator het spel boven het gemiddelde weet uit te tillen.

Het programma is vrij duidelijk en eenvoudig, en dus zeker ook voor de beginnende war-gamer geschikt. De geluidseffecten zijn niet bijzonder, en een muziekkaart wordt niet ondersteund, waaraan meteen weer te merken is dat *War at Sea* toch al weer enige jaartjes oud is.

Zowel de geïnteresseerde beginner als menig gevorderde war-gamer zal veel plezier aan War at Sea kunnen beleven. Bovendien, wees eerlijk, voor deze prijs kun je het niet laten liggen.

Rob Hunter

Volgens Rob Hunter is TAAOWAS een perfect spel om te zien of ik nu wel of niet van war-games houdt. En eerlijkheidshalve, dat heeft me dus weer de nodige nachtrust gekost. TAAOWAS is eenvoudig onder de knie te krijgen, eenvoudig te bedienen en lekker speelbaar. Even de logica onder de knie krijgen "and away we go!"

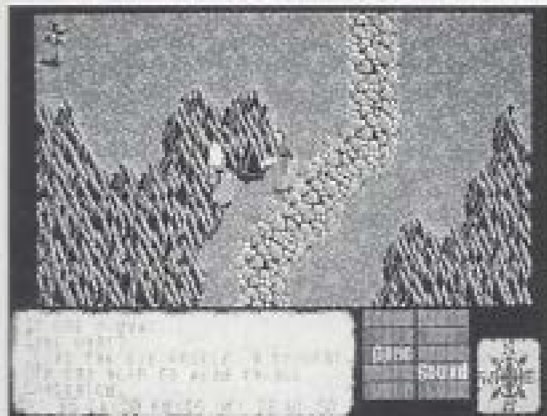
Zelfs voor het dubbele van de huidige prijs immer nog een aanrader!

Helen Balens

The Fearytale Adventure Book 1

In 1989 bracht Micro-Illusions *The Faery Tale Adventure* op de markt. De bedoeling was een rollenspel te maken dat eenvoudig te bedienen was, maar toch groot genoeg om voor langere tijd interessant te zijn. In de tijd van de twaalfletterige combinaties voor toverspreuken en moeilijke raadsels een uitzondering.

Het verhaal verschilt niet van de meeste andere. U speelt één van drie broers die een talisman moeten vinden die door een boze tovenaar is gestolen. Om hem te vinden moet u een forse hoeveelheid kleinere raadsels oplossen en monsters verslaan. Eén verschil dat meteen opvalt is de keuze van de hoofdpersoon; die is er namelijk niet. U speelt eerst de oudste broer; gaat u dood, dan mag u de tweede broer spelen. Gaat ook hij dood dan de derde.



OPBOUW

Het scherm is ongeveer in drieën verdeeld met boven in de spelwereld; u ziet deze schuin van boven. Uw spelfiguur loopt hier altijd in het midden. Rechts daaronder ziet u een aantal menukeuzes; de acties die u wilt uitvoeren kunt u hier aangeven. Een aantal mogelijkheden zijn praten, voorwerpen gebruiken en magie gebruiken. Magie bestaat uit een zestal voorwerpen die u onderweg kunt vinden. Als u zo'n voorwerp gebruikt, gebeurt er iets magisch, wat kan variëren van een kaart oproepen tot uzelf genezen.

Links ziet u een soort papyrus rol, hierop wordt het verhaal verteld. Wanneer u iets doet verschijnt hier tekst, beschreven wordt wat u gedaan heeft en wat het effect hiervan was. De stijl is zoals gebruikelijk in sprookjes; in de trant van: 'Julian loopt naar rechts. Julian opent de deur. Hij is op slot. Julian gebruikt de sleutel.'

KNOKKEN

Zoals in alle rollenspellen moet u nogal wat vechten, dit gebeurt in werkelijke tijd. U moet de goede kant opkijken om uw tegenstander te doden. Lukt dit dan kunt u het lijk onderzoeken en zien of er nog wat te halen valt. Gelukkig zijn er ook nogal wat bewoners van het land Holm, die u vriendelijk gezind zijn; naast het gebruikelijke assortiment wijzen en tovenaars, ook nog een zeeschildpad en een adelaar. Die laatste twee zijn onlosmakelijk verbonden met uw kit...

The Faery Tale Adventure is een aardig spel. Er zijn geen wereldschokkende nieuwe zaken in te vinden, maar het is boeiend genoeg om het uit te willen spelen. Muzikaal valt het niet tegen, het komt dan wel uit het speakertje maar het is niet slecht. Een tweede deel is nooit verschenen, ondanks het feit dat de titel dat wel doet vermoeden. Mocht u geïnteresseerd zijn in rollenspellen, en daar eens nader kennis mee willen maken, dan is dit de ideale gelegenheid. Zeker voor deze prijs!

Jan-Willem van Riet

PRODUKT INFO

Fabrikant: Micro-Illusions
Microcomputers:
MS-DOS ƒ 39,95/BEF 759
Beeld: CGA/EGA
Geluid: PC luidspreker
Min. config.: 512K CGA/640K EGA

Chip's Challenge

We hebben dit spel al eens eerder besproken (Hoog Spel 1, pag. 38 en Hoog Spel 4, pag. 42). De reden dat we het nogmaals onder uw aandacht brengen is het feit dat het sinds kort als zogenaamd budget spel te koop is voor MS-DOS, Amiga, Atari ST en C64. De Lynx versie is nog niet in de uitverkoop gedaan.

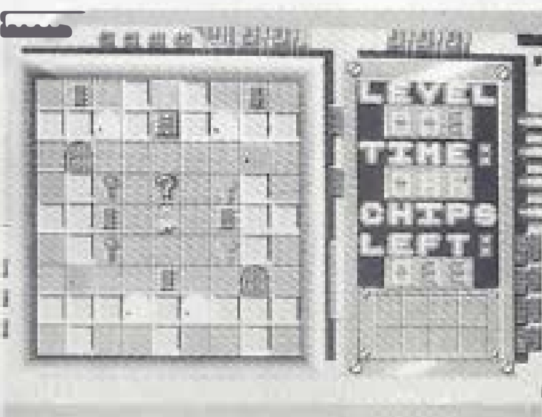
GEHEUGEN OPFRISSEN

Chip is de hoofdpersoon in een doolhof/puzzelspel. Hij heeft zijn zinnen gezet op Melinda, de beeldschone voorzitster van de Bit Busters. Maar voordat hij wordt toegelaten als lid van deze exclusieve computerclub moet hij een groot aantal puzzels oplossen in 144 doolhoven. In elk doolhof moet Chip voldoende microchips verzamelen voordat de uitgang wordt ontsloten. In de eerste niveaus liggen de chips nog voor het oprapen maar allengs wordt het moeilijker om ze te pakken te krijgen. Chip wordt dan op de huid gezeten door verschillende monsters die een ding gemeen hebben. Hun aanraking is dodelijk. In weer andere velden moet Chip met blokken schuiven om bruggen te bouwen of bommen onschadelijk te maken. Veel deuren kunnen pas worden geopend na het vinden van de juiste sleutel en die ligt natuurlijk weer op een onmogelijke plaats.
En dit alles moet gebeuren terwijl de klok onverbiddelijk de seconden wegtikt.

PRODUKTINFO

Fabrikant:
Microcomputers:
Amiga (1Mb): ƒ 39,95 / BEF 759
Atari ST (1Mb): ƒ 39,95 / BEF 759
C64 cass: ƒ 16,95 / BEF 295
C64 disk: ƒ 19,95 / BEF 369
MS-DOS: ƒ 39,95 / BEF 759
Beeld: Herc/CGA/EGA/VGA/Tandy
Geluid: AdLib/Roland
Min. config.: 640K, 286, 10Mhz, hardkdisk
Beveiliging: codewiel

Spelcomputers:
Atari Lynx: ƒ 89,00/BEF 1799



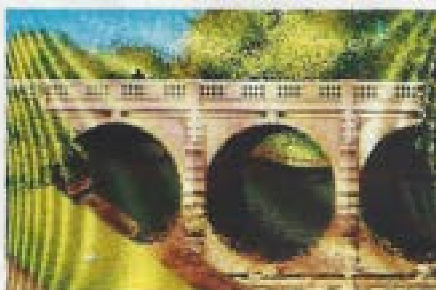
De voltallige redactie was destijds onmiddellijk verslaafd aan dit spel. Zozeer zelfs dat het nukkige eindredacteel ons heeft verboden het nog te spelen; de lunchpauzes liepen wel eens lichtelijk uit, vandaar. (Het spel ligt sinds die tijd in zijn bureaulade en tot nu toe heeft nog niemand de sleutels ervan gevonden.)
De brave borst baalde dus als een stekker toen hij vernam dat Chip's Challenge nu opnieuw in de handel is gebracht als budget titel. Hij sputterde eerst wat tegen toen ik hem vertelde dat ik voor een nieuwe recensie het spel toch weer even moest bekijken. Volgens hem had ik het lang genoeg gespeeld om dit artikeltje kunnen schrijven. Maar, ik vind, als recensent kun je niet voorzichtig genoeg zijn. Zeker niet in dit geval. Men mocht eens velden hebben verwijderd uit het spel of zoiets.
Ik kan iedereen gerust stellen, ook u knarsentandend eindredacteurwezen, zorgvuldige controle heeft uitgewezen dat alle 144 velden volledig intact zijn gebleven.

Heeft u het spel nog niet aangeschaft, dan is er nu geen enkel excuus meer te verzinnen om het niet te kopen voor deze uiterst lage prijs.

Peter Nouzo

P.S. Geachte Eindredacteur, zoals u weet ben ik gek op die goedkope herwitgaven, dus wilt u nog eens informeren wanneer Railroad Tycoon als budget titel wordt uitgebracht?

Crime City



Er zijn van die momenten in het leven dat je compleet vast zit; iedereen kent dat wel. Zo voelde Steven White zich zittend achter zijn schrijfmachine; een mislukte carrière bij de politie, waar zijn vader Henry White werkt en niet genoeg doorzettingsvermogen om als privé-detective het beleg op de boterham te verdienen, schrijft Steven tegenwoordig misdaadverhalen. Ook dat wil tegenwoordig niet al te best vlotten. 's Avonds laat komt de secretaresse van zijn vader binnenvallen om te vertellen dat zijn vader gearresteerd is voor de moord op David Walker, zijn vriend en partner in het korps. Steven weet dat zijn vader onschuldig is en besluit de detective-schoenen aan te trekken om dat te bewijzen. En mocht u het nog niet doorhebben: u bent Steven White.

HET KANTOOR

Het spel begint op Henry White's kantoor. Verschillende voorwerpen in de kamer kunnen u behulpzaam zijn bij het onderzoek. U vindt telefoonnummers en afspraken in de agenda; uiteraard kunt u deze nummers bellen. Af en toe legt de secretaresse een binnengekomen brief op uw bureau, welke u lezen kunt.

Geen enkele detective kan zonder computer, dus ook U niet. De computer bevat ondermeer een database met daarin een aantal personen die u kunt schaduwen. Via een modem kunt u met anderen communiceren, effecten (ver)kopen en misschien wel wat hacken. Er staat zelfs een eenvoudige *Break Out* op de harddisk.

Er is aanvankelijk een achttal lokaties. U kunt op verschillende manieren van en naar deze lokaties reizen, welke elk een eigen prijskaartje dragen. Lopen is gratis - maar duurt lang -, de taxi is kostbaar maar snel. Het feit dat u beperkte financiële middelen hebt maar ook dat u binnen een bepaalde tijd de onschuld van uw vader bewezen moet hebben dwingt u tot een voortdurend wikken en wegen. Naarmate het onderzoek vordert komen er meer lokaties bij.

Tijdens uw onderzoek komt u natuurlijk in contact met anderen, u kunt met hen converseren, door uit een aantal opmerkingen te kiezen waarop dan gereageerd wordt.

UNIEKE PERSOONLIJKHEID

Steven White is een unieke combinatie van karaktereigenschappen en vaardigheden. Tijdens het spel kunt u vaardigheden aanleren die allemaal helpen om de onschuld van uw vader te bewijzen. *Crime City* is een detectivethriller met puzzelelementen, waarin u door uw ogen de kost te geven en belangrijke informatie uit de medespelers te peuteren tot een oplossing moet zien te komen.

PRODUKT INFO

Fabrikant: IF
Leverbaar voor:
Amiga ƒ 119,00 / BEF. 2299
Atari ST ƒ 119,00 / BEF. 2299
Een MS-DOS versie wordt verwacht, details waren nog niet bekend.

Crime City is een warrige combinatie van Cluedo en adventure, en nog slecht uitgewerkt ook. De opties zijn beperkt, de conversaties zeer beperkt waarbij je altijd in één richting gedwongen wordt. De puzzels zijn niet moeilijk, maar in een aantal gevallen stupide onlogisch. Na een half uur ploeteren en zwoegen had ik het wel gezien, maar voor de goede orde heb ik nog zo'n vier uur geprobeerd wat zinvols met dit spel te doen.

En dat bleek zonde van m'n tijd!

Helen Balens

•••••••••••••••••

Crime City heeft niets dat mij zou kunnen verleiden tot aanschaf, of het moesten de fraaie afbeeldingen op de achterkant van de doos zijn. Voor de rest: onlogisch, zwakke verhaallijn en gewoonweg niet goed. Een nieuwe superthriller van het merk If. If wat? If niks, dus.

Mart Wills



TITUS THE FOX

Prijsvraag

ELDERS IN DIT NUMMER VAN HOOG SPEL (ZIE PAGINA 47) STAAT EEN RECENSIE VAN HET SPEL *TITUS THE FOX - TO MARRAKECH AND BACK* VAN HET FRANSE SOFTWAREHUIS TITUS. ZOWEL HARRY D'EMME ALS HELEN BALENS WAREN NOGAL ENTHOUSIAST OVER HET SPEL. HET LEEK ONS DAAROM EEN AARDIG ONDERWERP VOOR DE PRIJSVRAAG IN DIT NUMMER VAN HOOG SPEL.

De afgelopen twee keren hebben we onze lezers lastig gevallen met reken- en taalkundige problemen. Dit maal weer eens iets geheel anders.
We doen namelijk een beroep op uw creatieve talent. Op bijgaande foto van het titelscherm van het spel staan behalve Titus zelf ook Toyo de slang en een anonieme kameel. De opgave voor dit keer is uiterst eenvoudig:

Verzin een naam voor die arme kameel!

Diegenen die erin slagen ons het hardste te laten lachen vallen in de prijzen en de mensen die het lukt om Gillen Livid zo hard te laten schateren dat deze zich in zijn whisky verslikt krijgt een van de vijf hoofdprijzen toegestuurd.

De vijf winnaars van een hoofdprijs verrassen we met een exemplaar van het spel *Titus the Fox* en voor 25 andere mensen hebben we een exclusief *Titus the Fox* T-shirt klaar liggen.

Dus, wilt u meedoen aan deze prijsvraag, stuur dan uw inzending voor 30 juni 1992 aan:

Hoog Spel
Titus the Fox Prijsvraag
Postbus 74034
1070 BA Amsterdam

Vergeet u niet te vermelden welk type computer u bezit?

OPLOSSING PRIJSVRAAG HOOG SPEL NUMMER 7

Dat was een heel gereken dat we in Nederland en België hebben ontketend met onze grote Atari Lynx prijsvraag in Hoog Spel 7. Gezien het grote correcte aantal inzendingen is rekenen iets wat onze lezers goed beheersen. Maar we hadden natuurlijk ook niet anders verwacht.
De prijsvraag draaide om een rijtje computers met daarbij een dubbele opdracht. Eerst moest men bepalen welke computers van Atari waren en daarna met de cijfers die voor die computers stonden aan het rekenen slaan en zodoende het getal 1979 (het jaar waarin de Atari 2600 een nieuw tijdperk inluidde) bereiken. Inmiddels hebben wij de inzendingen nagerekend en de 50 winnaars hun prijs toegezonden. Hartelijk gefeliciteerd met de nieuwe aanwinst.

De juiste oplossing van het probleem luidt als volgt:

1. Coleco	**7. TurboGrafX**
2. Lynx	**8. VCS 5200**
3. VCS 2600	**9. Vectrex**
4. Audiosonic	**10. C64GC**
5. VCS 7800	**11. Neo Geo**
6. GameGear	**12. 1040STE**

Van deze computers moest u hebben de nummers 2, 3, 5, 8 en 12. Via de som $((12^3) + (2^8)) - 5$ komen we precies op 1979.

SUZO®

MEER AKTIE!

MET HET KOMPLETE PROGRAMMA JOY-STICKS VAN SUZO



THE ARCADE turbo

Extra sterke Nylon/Metaal constructie en een unieke Jump-fire functie. Past op alle digitale systemen.

Partno. 29-2100



THE ARCADE

Extra sterke nylon-metaal constructie. Quick Fire button en 8-weg P.C. Board. Past op Atari - Commodore - Sinclair Schneider PC- en MSX-Computers.

Partno. 29-2008

Leverbaar in zwart en beige.



PROF COMPETITION 9000

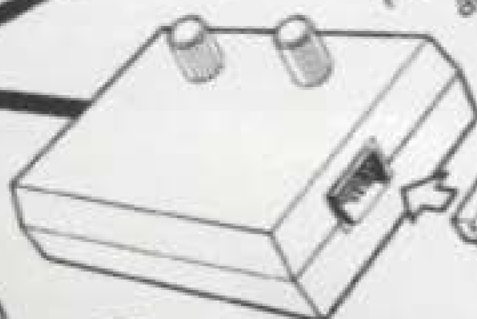
Prof 9000 sterke Supertof Nylon constructie met 2 super Fire-buttons. Past op Atari - Commodore - Sinclair Schneider PC- en MSX-systemen.

Partno. 29-2200

Partno. 29-1050

PC „GAME" JOYSTICK ADAPTOR





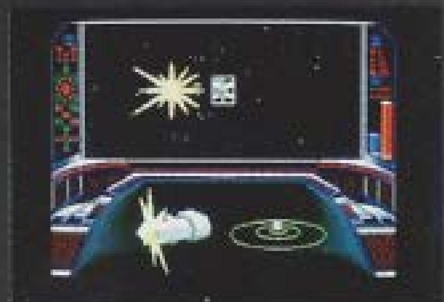


Deze Joystick adaptor is ontworpen om een analoog signaal te transformeren naar een digitaal signaal. Daar de meeste PC's een analoge uitgang hebben, is er tot op heden alleen een analoge Joystick verkrijgbaar. Omdat de meeste analoge Joysticks zijn uitgevoerd met potentiometers is deze uiterst storing-gevoelig, en daarom in de praktijk een kort leven beschoren. Een digitale Joystick is in de meeste gevallen uitgevoerd met microschakelaars, o.a. ARCADE en ARCADE TURBO welke bijna onverwoestbaar zijn. Om deze te kunnen gebruiken heeft U deze Joystick-adaptor nodig.

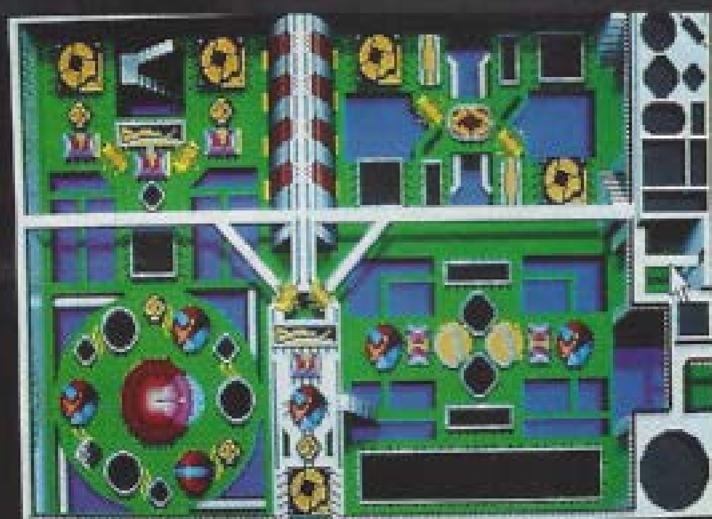
- EEN VERTROUWD HOLLANDS PRODUKT

SUZO INTERNATIONAL (NL) BV
Pieter de Hoochstraat 40
3024 CS Rotterdam
Telefoon: 010-4766399
Telex: 24392
Fax: 010-4779481

HYPERSPEED


IBM

NA DE RECENTE SUCCESSEN VAN MICROPROSE OP HET GEBIED VAN DE WAT SERIEUZERE SIMULATIESPELLEN ZOALS *RAILROAD TYCOON*, KOMT MEN NU MET EEN HANDELSSIMULATIE IN DE RUIMTE. HET DOEL IS NIET OM UZELF ZO VEEL MOGELIJK TE VERRIJKEN, U MOET EEN PLANEET BEWOONBAAR ZIEN TE MAKEN VOOR UW MEDEMENSEN. OM DAT TE DOEN MOET U NIET ALLEEN HANDEL DRIJVEN MET DE DIVERSE BUITENAARDSE WEZENS DIE U TEGENKOMT, U MOET ZE OOK AAN FLARDEN SCHIETEN ALS U DENKT DAT DAT U HELPT.....


IBM

KOLONISATIE

De aardbol is overvol, na lange jaren van strijd tegen de overbevolking gaan we het verliezen. De laatste mogelijkheid.... emigratie. En niet naar een ander land, nee naar een ander sterrenstelsel; makkelijker gezegd dan gedaan natuurlijk. Er wordt een aantal sterrenschepen gebouwd; die volgepropt worden met mensen. Uit die mensen wordt een held gekozen (enig idee wie?); deze krijgt een schip, een basis en een opdracht: vindt een bewoonbare planeet en maak die geschikt voor bewoning.

U pakt uw koffer, duikt uw schip in en reist af. Het enige dat u weet is dat er zeker één bewoonbare planeet te vinden is in dat stelsel. En waarschijnlijk zullen er ook wel een paar buitenaardse wezens zijn die het niet direct eens zijn met uw bedoelingen. Gelukkig zullen er ook wel een paar zijn die u willen helpen, mits u bepaalde opdrachten voor ze uitvoert.

Aan het begin van het spel kunt u kiezen uit vier verschillende sterrenstelsels; elk met zijn eigen moeilijkheden en beloningen. In volgorde van moeilijkheidsgraad zijn dit Hyades, Cerberus, Sassanid en Ragnarok.

OP WEG

U bevindt zich op de brug van uw ruimteschip, middenin ziet u een scherm met daarop de ruimte om uw schip heen. Hier recht onder een radar, met daarnaast de holotank. Hierop verschijnt op het moment dat u contact maakt met een ander schip, een plaatje. Dit is nodig om vlug te herkennen welke tegenstanders u tegenover zich heeft. Om het grote scherm heen ziet u allerlei knipperende lampjes die de status van de diverse machines aangeven. Op dit moment bevindt u zich nog in de buurt van uw basis. Hier kunt u telkens naar toe terugkeren om nieuwe brandstof, raketten en nieuwe onderdelen te halen; ook mijnapparatuur kan hier aangevuld worden. Uw eerste zorg is een bewoonbare planeet te vinden en te beginnen met het ontginnen van grondstoffen die nodig zijn om de kolonie een kans op succes te geven.

Om een planeet te vinden dient u naar een ster toe te gaan en de planeten van deze ster te onderzoeken. Op het navigatiescherm selecteert u de ster waar u heen wilt. Nu kunt u de hypermotor inschakelen. De sterren vervagen en..... u bent weer terug in de normale ruimte. Hier aangekomen, lanceert u een satelliet, die de diverse planeten en de zon onderzoekt. Vindt u een planeet die iets te bieden heeft, dan kunt u uw mijnrobots naar beneden sturen.

Maar er is nog een tweede mogelijkheid als u uit de hyperruimte komt. U wordt geconfronteerd met buitenaardsen. Wederom lanceert u een satelliet, maar ditmaal wordt hij gebruikt om contact te leggen met de buitenaardse wezens. Nu begint een conversatie; u kunt aan alle wezens die u tegenkomt vragen of ze handel willen drijven, een verdrag willen sluiten of dat ze informatie voor u hebben. Bij een eerste contact zult u weinig succes hebben met het sluiten van verdragen, maar informatie krijgt u eigenlijk altijd wel los. Naast informatie over de andere wezens die in dit sterrenstelsel te vinden zijn, zullen de meeste wezens u ook vertellen wat u moet doen om hun vriendschap te winnen. Meestal zijn dit opdrachten in de trant van: 'roei onze buren uit', of 'gedraag je vriendelijk'.

Maar alle tot nog toe vermelde zaken zijn eigenlijk van minder belang in het spel; voornamelijk moet er op buitenaardse wezens geschoten worden. Hiervoor heeft u dan ook een aantal mogelijkheden. Uit uw eigen schip kunt u raketten afvuren en u heeft aan boord een energiekanon. Daarnaast bezit uw schip ook nog een lanceerinrichting voor een tweetal onbemande gevechtsvliegtuigen. Eentje wordt de *kamikaze* genoemd; u raadt nooit wat daar de bedoeling van is. De andere is niet bedoeld om zichzelf te pletter te vliegen, maar heeft een eigen boordkanon, waarmee bijvoorbeeld een deel van het vijandelijke schip kan worden uitgeschakeld.

De gevechten vinden plaats in de driedimensionale ruimte, wat betekent dat u ogen in uw achterhoofd moet hebben. Als u gevechten wint, of goed handel drijft, krijgt u steeds betere onderdelen voor uw schip. Want ook dat is een belangrijk zorgenkindje. U moet uw eigen machinekamer in top-conditie houden. Er zijn vijf systemen die uw aandacht opeisen: het kanon, de aandrijving, het voorste en het achterste schild en uw anti-raket wapen. In het begin van het spel functioneren deze allemaal op halve kracht, maar hoe verder u komt, des beter uw schip wordt. Tenminste als u niet sneuvelt of zolang treuzelt dat alle kolonisten dood gaan.

Voor een MicroProse spel valt dit een beetje tegen. Voornamelijk omdat de mogelijkheden niet zo groot zijn als bij eerdere spelen. Maar ook omdat op de doos met grote letters staat Role Playing Adventure. En het enige rollenspel-element dat er in te ontdekken is, is dat de buitenaardse wezens reageren op uw acties. Als handelsspel biedt het ook te weinig. Er zijn maar iets van twintig zaken die te verhandelen zijn en daarvan zijn dan ook nog de meeste niet echt nodig. Nee, dit spel is écht voor wie van ruimtegevechten houdt, af en toe onderbroken door wat mooie plaatjes en een paar 'morele' beslissingen. Eerlijk is eerlijk echter, de gevechten zijn leuk, alleen al door de aandacht voor detail.

Kijk er eens naar!

Jan-Willem van Riet

PRODUKT INFO

Fabrikant: MicroProse Microcomputers:
MS-DOS ƒ 149,50 / BEF 2895
Beeld: CGA/EGA/VGA
Geluid: Adlib/Roland/(Soundblaster)/ Thunderboard
Min. config.: 512K EGA/640K VGA, 286 10Mhz of hoger
Een muis of joystick is aan te raden.

Een Amiga versie wordt overwogen, een Atari ST versie zit er niet meer in.



COVER GIRL POKER

IN AANTAL ENGELSE DAGBLADEN (DE 'TABLOIDS') IS HET AL JARENLANG DE GEWOONTE OM OP PAGINA 3 EEN PIKANTE FOTO VAN EEN RONDBORSTIGE DAME TE PLAATSEN. VAN DE MEESTEN WORDT VERVOLGENS NOOIT MEER IETS VERNOMEN MAAR SOMMIGEN WORDEN BEROEMD. DENK MAAR EENS AAN SAMANTHA FOX DIE ZELFS NOG EEN PLATENCONTRACTJE (EN EEN PAAR JAAR GELEDEN ZELFS EEN EIGEN STRIPPOKER SPEL) KREEG.



AMIGA



IBM

STRIPPOKER

Cover Girl Poker van Storm is een strippoker spel rond acht dames waarvan de wat oudere liefhebbers van computerspellen er één waarschijnlijk nog wel kennen. Maria Whittaker stond namelijk prominent op de verpakking van Barbarian en *Barbarian 2* van Palace. De andere zeven dames zijn: Donna Ewin, Ginny Champ, Amanda Golden, Trine Michelsen, Sofia Bratlund, Signe Andersen en (zonder achternaam) Jane.

Bij pokeren wordt geld ingezet door de spelers en de winnaar krijgt de inzet uitgekeerd. Bij strippoker komt nog een ander element om de hoek kijken. De spelers beginnen namelijk met hetzelfde bedrag maar als dat op is moet een kledingstuk worden verkocht. In *Cover Girl Poker* beginnen de spelers met $ 2500 en men gaat door totdat de computertegenstandster poedelnaakt in beeld verschijnt, of wanneer uzelf blut bent. (Wij kunnen ons namelijk niet voorstellen dat u zelf ook zo eerlijk bent zichzelf uit te kleden wanneer u verliest.)

GEDIGITALISEERD

Alle afbeeldingen van de potentiële slachtoffers van uw driften worden weergegeven in gedigitaliseerde plaatjes. Vier van de cover girls worden na het verliezen van een kledingstuk zonder meer getoond in hun nieuwe toestand. Van de overigen vier is meer werk gemaakt. Wanneer zij een kledingstuk moeten afstaan volgt een korte opeenvolging van gedigitaliseerde (zwart/wit) videobeelden. In een reeks van vijf verspringende beeldjes wordt een filmpje vertoond in een norsig bioscoopzaaltje waarin 32 stoelen staan (dus zelfs van Agt zou in zijn beste jaren geen bezwaar hebben kunnen maken tegen deze gang van zaken). De filmpjes worden langer als de dame zoveel geld heeft verloren dat meerdere kledingstukken moeten worden afgestaan.

SPELEN

Het spel begint wanneer elke deelnemer 5 kaarten heeft ontvangen. Men kan dan geld inzetten, kaarten ruilen, de kaarten zien en bepalen wie de winnaar is, of met een hopeloze kaart zichzelf gewonnen geven. Zet men geld in, dan kan worden ingetikt hoeveel (maximaal $ 999). De computer kan dan de inleg bijpassen of verhogen. Deze volgorde van zetten kan een aantal maal herhaald worden. Vervolgens mag u kaarten ruilen (maximaal vijf) en volgen er desgewenst nog een paar rondjes van geld inzetten, totdat de kaarten worden onthuld en de winnaar bekend is, met alle gevolgen van dien.

HANDLEIDING

De handleiding is erg summier. Nu is dat bij dit spel natuurlijk niet zo heel erg, want bij pokeren valt niet veel anders te doen dan kaarten ruilen, geld inzetten en bluffen. Toch willen we hier een kleine aanvulling op de handleiding geven aangezien een aantal aardige mogelijkheden niet genoemd worden. Met de functietoetsen <F1> tot en met <F4> kan men tijdens het spelen een ander muziekje selecteren. <F10> is een soort 'boss-knop' waarmee het spel tijdelijk onderbroken wordt. Bij de PC wordt het beeld zwart en speelt u weer door wanneer de kust veilig is. Bij de Amiga verschijnt een directory in een venster. Echter, verder spelen kan niet meer. U keert weer terug naar het aanvangsmenu. Op die momenten in het spel waarin u geen bedrag hoeft in te tikken kunt u door het indrukken van toets <1> tot en met <9> een bepaald deel van het scherm uitvergroot in beeld laten verschijnen.
Iets anders dat we niet onvermeld willen laten is het aanvangsmenu. Hierin wordt gewaagd of men gesproken commentaar van de computer wil krijgen bij de Amiga versie kan dit worden geselecteerd door het betreffende pictogram te selecteren). Het programma kent echter geen spraak. Navraag leerde ons dat de spraak niet op de huidige versies van *Cover Girl Poker* aanwezig is. Wel zal dit waarschijnlijk het geval zijn bij de aangekondigde CD versies van het spel.

PRODUKTINFO

Fabrikant: Storm
Microcomputers:
Amiga (1Mb): ƒ 99,00 / BEF 1935
Atari ST (1 Mb): ƒ 99,00 / BEF 1935
C64 cass: ƒ 45,00 / BEF 899
C64 disk: ƒ 59,00 / BEF 1199
MS-DOS: ƒ 109,00 / BEF 2135
Beeld: VGA
Geluid: AdLib/Roland/Soundblaster
Min. config: 640K, 286 10Mhz, harddisk

MS-DOS/AMIGA/ATARI ST

De gedigitaliseerde beelden zijn van een redelijke kwaliteit maar niet echt spectaculair, een opmerking die geldt voor zowel de MS-DOS als de Amiga en Atari ST versies. Op beide laatste computers is het beeld hier en daar zelfs beter dan op VGA aangezien ze niet over de gehele hoogte van de monitor worden getoond. Het pokerniveau van de dames is acceptabel, zij het dat hun pogingen tot bluffen niet altijd even sterk zijn. De kans dat men een goede kaart heeft na het ruilen van alle vijf kaarten is nu eenmaal niet zo erg hoog, dames!

IBM


Voor de liefhebbers van dit soort spellen biedt *Cover Girl Poker* voldoende variatie voor een avondje ondeugend spelen.
Ik kan me echter niet voorstellen dat men - na het bekijken van alle dames - het spel ooit nog eens opnieuw zal opstarten.

Kortom, aardig om een keertje gezien te hebben maar ik zou er het geld absoluut niet voor over hebben.

Mart Wills

COVER GIRL POKER

FATE

THE GATES OF DAWN

NA TWEE JAAR ONTWIKKELEN KOMT HET DUITSE SOFTWAREHUIS RELINE MET DE OPVOLGER VAN *LEGEND OF FAERGHAIL*

Fate - The Gates of Dawn is het verhaal van een platenhandelaar die in een alternatieve realiteit terecht komt. Een wereld dus waar op een bepaald moment iets gebeurd is, dat in onze realiteit niet heeft plaats gevonden. Bijvoorbeeld de uitvinding van de stoommachine; zou deze niet zijn uitgevonden, dan was er geen industriële revolutie geweest en zouden we nu, met zijn allen, nog in paard en wagen rondrijden.

In de alternatieve realiteit waar onze vriend Winwood in terecht komt, wordt in plaats van mechanische hulpmiddelen magie gebruikt. Als Winwood ontwaakt in een herberg is hij zich nog van geen kwaad bewust. Maar na een tijdje rondgelopen te hebben in de herberg, begrijpt hij dat hij ergens verzeild is geraakt waar hij niet een-twee-drie weer weg kan.

Wanneer hij de herberg verlaat ontmoet hij een oude man die hem de eerste aanwijzing geeft: Het schijnt dat de zwarte magiër Thardan hem hier naar toe heeft gehaald om hem te gebruiken voor zijn onzalige experimenten. Maar het gelukt wil dat Winwood in plaats van in het kasteel van Thardan in de lokale herberg is gematerialiseerd. Nu begint een avontuur om Thardan te verslaan en weer terug te keren naar het jaar 1932 in onze eigen realiteit.

NIEUW

In de handleiding van Fate staat dat de intentie van de makers was om iets nieuws aan het genre van rollenspellen toe te voegen. In eerste instantie is dat niet echt duidelijk. Als u het scherm bekijkt, ziet u de spelwereld als een venster in het midden. Deze spelwereld ziet u in *eerste persoons perspectief*, dus alsof u de voorste van uw groepje bent. Links en boven hiervan ziet u de portretten van uw helden. Als u op zo'n portret klikt met uw muis, dan verandert het in een aantal staafdiagrammen die informatie verschaffen over de gezondheid van uw karakter. Nogmaals klikken roept rechts een aantal menukeuzes op. Tenslotte ziet u onder in beeld tekst. Deze tekst vertelt bijvoorbeeld wat uw gesprekspartner zegt over de dingen die u gevonden heeft.

Het eerste verschil met andere rollenspelen wordt duidelijk als u de menu's bekijkt. Het aantal menukeuzes is erg groot. Het aantal handelingen dat mogelijk is in een gevecht, is bijvoorbeeld zeven 'standaard' zaken zoals slaan, spreuk gebruiken en dergelijke. Maar daarnaast zijn er ook nog acht 'speciale' mogelijkheden. U kunt bijvoorbeeld uw tegenstander proberen te betoveren, een ijselijke kreet slaken, een worstelgreep proberen uit te voeren of wat van hem stelen. Wat ook heel aardig is: u kunt uw tegenstander uitschelden. Als het goed gaat wordt hij dan zo kwaad dat hij niet meer goed nadenkt voor hij aanvalt. Wanneer uw morele standaard niet zo hoog is, is een steek in de rug met een mes ook een snelle manier om met een lastig figuur af te rekenen. Tenslotte hebben sommige karakters speciale eigenschappen die nuttig kunnen zijn in een gevecht.



AMIGA

Een ander, zeer uitgebreid menu is spreken met figuren die u ontmoet. De meeste gesprekken die u voert zijn bedoeld om vrienden te maken. In het begin van het spel bent u namelijk helemaal alleen. Dus is het heel belangrijk om een aantal goede gesprekken te voeren die anderen overtuigen dat zij hun lot aan dat van u willen verbinden. Hiervoor beschikt u onder andere over de mogelijkheid om sterke verhalen te vertellen, gewoon vriendelijk te zijn, aalmoezen te geven en vragen te stellen. Kiest u voor het stellen van vragen dan komt er een nieuw lijstje dat de mogelijkheid biedt om het soort vragen te kiezen. Zaken als beroep van de figuur, bekende personen, hints en dergelijke vallen hieronder. Een ontmoeting loopt niet altijd vriendelijk te verlopen. Als u zich zeker genoeg voelt, dan bestaat de mogelijkheid om de beroemde zin



AMIGA

Je geld of je leven te roepen. Alhoewel dit niet erg netjes is, is het wel lucratief: wanneer u tenminste sterk genoeg bent om uw dreigement ook uit te voeren.

MAGIE

Magie speelt ook een behoorlijke rol in Fate. In totaal zijn er maar liefst tweehonderd toverspreuken waar u over kunt beschikken. Naast de spreuken zijn er ook nog een heleboel magische voorwerpen te vinden. Een van de belangrijkste hiervan is het Juweel. Zo belangrijk zelfs, dat het een eigen menukeuze heeft gekregen. Als u het Juweel gebruikt, dan krijgt u namelijk een kaart van de onmiddellijke omgeving. En met de afmetingen van de kaart van Fate, is dat zeker geen overbodige luxe.

Zoals in alle rollenspellen krijgt u ervaringspunten voor het oplossen van situaties. Maar bij Fate blijft dit niet beperkt tot punten voor het winnen van gevechten. Sterker nog, u kunt meer ervaringspunten verdienen door een goed gesprek te voeren dan door met alles en iedereen te vechten. Om deze conversaties leuk te houden is een behoorlijke dosis humor toegevoegd. Overigens niet alleen in de gesprekken, u ontmoet bijvoorbeeld ook een van de dames uit een ander beroemd spel van Reline: Strippoker...

ANDERS

Het allergrootste verschil met andere rollenspellen is dat u over meerdere teams tegelijk beschikt. Maximaal vier teams van elk zeven leden kunnen bestuurd worden. Hierdoor kunt u dus acties uitvoeren die in andere rollenspellen onmogelijk zijn. U kunt bijvoorbeeld met één team een draak bezig houden, terwijl het andere team achter zijn rug om ongezien naar binnen sluipt.

De aandacht voor details is in het hele spel duidelijk. De spelwereld kent bijvoorbeeld niet alleen dag en nacht, maar ook regen, storm, zonneschijn en sneeuw. En, afhankelijk van het weertype, maakt dit zaken makkelijker of moeilijker. Ook het geluid is zeer gedetailleerd. Stormt het, en loopt u door een verlaten berggebied, dan hoort u de wind huilen. Als het regent dan ruist het en wanneer er iemand in de buurt is dan hoort u hem lopen.

PRODUKT INFO

Fabrikant: Reline
Microcomputers:
Amiga ƒ 119,00 / BEF. 2299
Atari ST ƒ 119,00 / BEF. 2299
MS-DOS ƒ n.n.b. / BEF. n.n.b.
Beeld: EGA/VGA
Geluid: Adlib/Soundblaster/Thunderboard
Min. config.: 640K, 286 10Mhz, harddisk

Dit is een spel waar je niet zo maar midden in zit. Net als de hoofdfiguur moet je je eerst goed oriënteren op de situatie. Dat betekent dat het spel niet echt geschikt is voor beginnende rollenspelers. Ook het aantal menukeuzes zal velen afschrikken. Maar als u doorzet, en de handleiding goed leest, dan krijgt u daar wel heel wat voor terug. Want Fate is een bijzonder spel. Ik zou niet willen zeggen beter of slechter dan andere, goede rollenspellen maar zeer zeker anders. Het verhaal zelf stelt niet zoveel voor, maar de manier waarop het verteld wordt is heel leuk. De humor is, ondanks dat Reline Duits is, niet overal van dik hout zaagt men planken.

Voor de ervaren rollenspeler een goede keus.

Jan-Willem van Riet

SHINING IN THE DARKNESS

DE LAATSTE TIJD WORDT ONS VERWETEN DAT WE ONREDELIJK VEEL AANDACHT BESTEDEN AAN RPG'S OP DE SEGA MEGADRIVE. MISSCHIEN WEL TERECHT, MAAR ER VERSCHIJNEN STEEDS WEER NIEUWE, UITSTEKENDE RPG'S VOOR DEZE SPELCOMPUTER.

Shining in the Darkness is een rollenspel in de beste tradities. Het verhaal speelt zich af in het koninkrijk Thornwood; daar leeft een koning met zijn dochter, de mooie prinses Jessa. Op een dag houdt ze het niet meer uit in het paleis. Ze vraagt haar vader toestemming om in het nabijgelegen bos te gaan wandelen. Die stemt daarmee in, maar alleen als ze zich laat vergezellen door de beroemde ridder Mordred.

Natuurlijk wordt ze ontvoerd en meegenomen naar een nabijgelegen labyrint. Het is uw taak - als zoon van de eveneens verdwenen Mordred - om haar te redden. Het labyrint bestaat uit een aantal afzonderlijke stukken plus een toren. Om toegang te krijgen tot de toren moeten eerst vijf proeven worden afgelegd. Van de koning en zijn adviseurs krijgt u raad; het is dus verstandig af en toe eens het paleis in te lopen om met de diverse mensen te spreken.

U ziet de wereld alsof u zelf de voorste van de groep bent. Die groep bestaat overigens uit drie personen: u, de zoon van Mordred, en twee vrienden. Deze vrienden hebben magische krachten die goed van pas komen in de talloze gevechten die u moet winnen voor u uiteindelijk tegenover de ontvoerder van Jessa staat.

Shining in the Darkness is een heel leuk spel voor beginnende rollenspelers. De eenvoudige bediening maakt het voor iedereen speelbaar. Door de aard van het spel is de grafische kwaliteit niet echt indrukwekkend. Maar, waar mogelijk, wordt er toch goed gebruik gemaakt van de mogelijkheden. De toverspreuken bijvoorbeeld zijn heel erg goed geanimeerd; ontploffende monsters, vuurzeeën, bliksemschichten... Wat ook leuk is, zijn de namen van de monsters. Er is er niet een serieus te nemen; het zijn allemaal variaties op bekende monsters. Een aanrader voor de SEGA-speler die eens wat anders wil dan schieten en snel reageren.

Jan-Willem van Riet

SMD



De gevechten zijn in rondes onderverdeeld. Per ronde geeft u aan wat u de verschillende leden van uw team wilt laten doen. Dit varieert van slaan met het wapen dat ze in handen hebben tot hard weglopen. Wanneer alle acties toegekend zijn begint het echte gevecht. De ronde wordt afgewerkt in een volgorde die bepaald wordt door de snelheid die de diverse karakters hebben. Naarmate het spel vordert krijgt u natuurlijk steeds betere wapens en uitrusting. Gelukkig maar, want op de hogere niveaus zijn een aantal monsters die slechts met heel erg veel moeite te bedwingen zijn.
Het bedieningssysteem is een goed voorbeeld van een grafische gebruikersinterface. U bedient het spel aan de hand van ikonen. Kleine plaatjes die, als u ze aanwijst, gaan bewegen. Zo zien bijvoorbeeld de ikonen voor 'ja' en 'nee' er hetzelfde uit: een klein hoofdje. Maar als u op 'ja' wijst, dan knikt het hoofdje en bij 'nee' schudt het.

PRODUKT INFO

Fabrikant: Sega
Mega Drive ƒ229,-/ BEF 3820

Of andere versies overwogen worden is niet bekend. Gezien het feit dat Sega zelf deze titel ontwikkeld heeft, lijken andere versies echter onwaarschijnlijk.

DECAPATTACK

MAX D. CAP HEEFT DE MACHT GEGREPEN OP BODY ISLAND EN HET EILAND IN STUKKEN VERDEELD. U BENT CHUCK D. HEAD, DE NIEUWSTE CREATIE VAN DR. FRANK N. STEIN DIE SPECIAAL IN HET LEVEN GEROEPEN IS OM MAX D. CAP'S HORDEN DISCIPELEN TE WEERSTAAN.

KOPPENSNELLERS

Momenteel bent u Chuck D. Head (Smijt 'n Kop!). Vroeger was u iemand anders, of, beter gezegd een heleboel anderen. Maar die mensen zijn er niet meer. Alleen Dr. Frank N. Stein weet wat er met hen gebeurd is. Bij het creëren van zijn nieuwste broeteltje heeft de dokter echter een paar foutjes gemaakt. Het is hem nooit gelukt om uw hoofd goed op zijn plaats te krijgen. Erger nog, u heeft een tweede hoofd voor uw buik hangen. De reden dat u bent geschapen is om Dr. Frank N. Stein te helpen om Max D. Cap te verslaan. Deze laatste heeft allerlei wezens van Frank N. Stein veroverd en misbruikt deze nu om zijn terreur over het uiteengereten eiland uit te oefenen. Aan u de schone taak om de verschillende delen weer bij elkaar te brengen en de orde te herstellen.

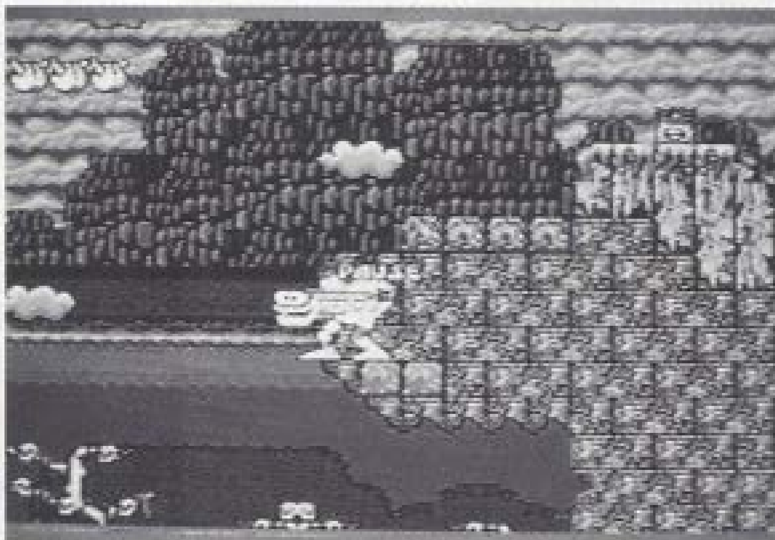
Het spel speelt zich af in een vreemde wereld die voornamelijk uit platformen bestaat. Al springend en vijanden met uw hoofd te pletter meppend baant u zich een weg naar het einde van het niveau. Her en der ziet u een soort totempalen die, wanneer ze verpletterd worden, vaak een verrassing blijken te herbergen in de vorm van toverdrankjes of een extra hoofd waarmee u over een grotere afstand kunt smijten.
Elk niveau telt drie sublevels. Aan het einde van elk level wacht u een onvervalst 'boss monster'. Maar u kunt pas door naar het volgende level als u de verborgen schat hebt ontdekt, ook al maakt u korte metten met het monster.

Na het passeren van dit 'boss monster' krijgt men een bonusronde te spelen.

Decapattack is een bijzonder aardig platformspel met de nodige verborgen grappen en grollen. Het thema is apart en de uitvoering is allernarigst. De achtergronden bewegen in meerdere lagen uiterst vloeiend zodat een goed idee van diepte wordt gegeven.
Het is een leuk spel, maar ik vraag mij af of de zeven levels voor de gevorderde speler voldoende uitdaging vormen.

Helen Balens

SMD



Afhankelijk van het aantal gevonden muntstukken begint u hier met 1 tot en met 5 Chucks. Hoe meer, hoe beter. Het is namelijk de bedoeling om Chucks op één van de vijf paden te plaatsen die door een doolhof voeren.
Op hun weg naar de uitgang pikken de Chucks dan allerhande nuttige zaken op.

De drankjes die u onderweg verzamelt, kunt u op elk gewenst moment gebruiken. De drankjes hebben verschillende effecten, zoals een aardbeving waardoor alle zichtbare tegenstanders worden gedood, een beschermend schild om u heen, het bevriezen van alle tegenstanders et cetera.

PRODUKTINFO

Fabrikant: Sega
Sega Mega Drive: ƒ 129,- / BEF 2195

CALIFORNIA GAMES



SPORTEN OP EEN ZONOVERGOTEN STRAND BLIJFT EEN PLEZIERIG TIJDVERDRIJF. NADAT DE BEZITTERS VAN VEEL VERSCHILLENDE SOORTEN COMPUTERS AL AAN DEZE GENEUGTEN HEBBEN KUNNEN RUIKEN, KAN MEN *CALIFORNIA GAMES* NU EINDELIJK OOK OP DE SEGA MEGA DRIVE SPELEN.

SPORTEN

In California Games kan men een aantal recreatiesporten met een hoog 'fun-gehalte' beoefenen. Men kan in dit



spel voor 1 tot en met 9 spelers vijf verschillende sporten beoefenen in wedstrijdverband of als training. De sporten zijn:

Half Pipe
De speler moet op een skateboard capriolen uithalen in een half-pipe. Probeer zoveel mogelijk stunts uit te halen binnen 80 seconden voor een zo hoog mogelijke score. Na drie valpartijen mag men niet verder spelen.

Footbag
Een footbag is een klein leren balletje, ongeveer zo groot als een golfbal. Het is de bedoeling om het balletje zo lang mogelijk in de lucht te houden met uw benen, voeten, schouders, armen en/of hoofd. Ook hier geldt weer een tijdlimiet van 80 seconden en kunt u weer allerlei stunts uithalen voor extra punten. Nieuw ten opzichte van de vorige versies van dit spel is het feit dat men de zwaartekracht kan wijzigen.

Surfing
Deze watersport voor gebruinde stoere binken vindt zijn oorsprong in Hawaii. Het is de bedoeling om de woeste golven te berijden zonder kopje onder te gaan. Wederom is de tijdlimiet 80 seconden en kan men bonuspunten verdienen met gewaagde manoeuvres.

Roller skating
Bijna iedereen kan rolschaatsen, maar het bereiken van het eindpunt in dit onderdeel van het spel is niet eenvoudig. In krap 2 minuten moet de speler over de boulevard rijden en gevaren als scheuren in het asfalt, bananeschillen en ander afval ontwijken.

BMX Bike racing
BMX (de afkorting voor bicyle motorcross) wordt gehouden op een hiervoor speciaal aangelegde baan in de woestijn. De deelnemers moeten proberen zo snel mogelijk de finish te halen en onderweg obstakels ontwijken. Het parcours bevat de nodige springschansen waar de geoefende speler zijn gewekkende stunts kan uithalen.

PRODUKTINFO

Fabrikant: Sega
Spelcomputers:
Nintendo
NES : ƒ 119,00 / BEF 2379
Sega
Mega Drive: ƒ 159,00 / BEF 3199

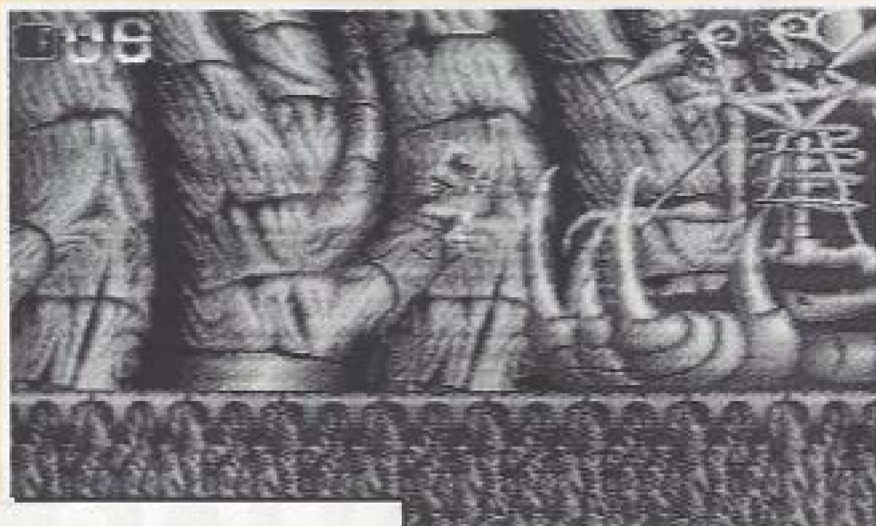
Al sinds California Games zo'n vijf jaar geleden uitkwam voor de C64 ben ik een liefhebber van dit spel. Ik heb het inmiddels al op veel verschillende computers gespeeld en het blijft een goed spel, vooral wanneer men het met meerdere personen speelt. Ook de versie voor de Sega Mega Drive is prima. Vreemd vond ik het wel dat het onderdeel frisbee gooien niet voorkomt in deze versie, hoewel dat eerlijk gezegd niet echt een gemis is; ik vond dat altijd al het zwakste deel van dit spel. De vijf overgebleven onderdelen van het spel blijven nog steeds sterk en brengen de competitiedrang onweerstaanbaar naar boven.

Met een parafrase op de kreet die menig uitbater van een souvenierwinkel in de populaire zonbestemmingen slaakt wanneer hij een Nederlander herkent zou ik willen zeggen: "Kopen, kopen, niet kijken!

Harry d'Emme

SHADOW OF

VELE JAREN GELEDEN WERD EEN BABY ONTVOERD TERWIJL ZIJN OUDERS NIETSVERMOEDEND IN DIEPE SLAAP WAREN. (OF, MISSCHIEN VONDEN DE OUDERS DIE BABY MAAR NIKS EN DEDEN ZO ALSOF ZE SLIEPEN.)



SEGA MEGA DRIVE

Toen SOTB een paar jaar geleden uitkwam voor de Amiga, was iedereen laaiend enthousiast. De recensenten in practisch alle tijdschriften struikelden zowat over de superlatieven. Toegegeven, de graphics waren fenomenaal en de muziek stond ook op een hoog peil, maar het spel zelf was vuilnis. Een beetje lopen, een beetje slaan, weer wat lopen, eens een deur binnengaan, door een gang lopen, beetje slaan, et cetera.

(Vreemd genoeg werd in diezelfde bladen bij het verschijnen van SOTB 2 opeens door iedereen om het hardst geroepen dat SOTB 1 eigenlijk een slecht produkt was dat de naam 'spel' eigenlijk niet eens verdiende. Niets is zo veranderlijk als de mens zullen we maar zeggen.)

Nu moet ik toegeven dat SOTB op de Mega Drive wat beter speelt dan op de Amiga. Maar het gaat nog steeds gebukt onder hetzelfde euvel. Fraaie plaatjes en welluidende muziek maar dat kan niet verhullen dat SOTB gewoon een slecht spel is. En dat voor bijna tweehonderd gulden. Hoe durven ze!

Harry d'Emme.

MAGISCHE KRACHTEN

Hoe het ook zij, de baby werd naar een tempel gevoerd en overgedragen aan de priesters van het opperwezen van de beesten.
Deze brachten het wicht naar de duistere spelonken onder de tempel, waar ze hun laboratorium hadden ingericht. In hun werkplaats creëerden de priesters de meest wonderlijke wezens die diens meesten gaan doen als bodyguards voor hun meester.
Daar werd het arme schaap gehersenspoeld en met behulp van diverse toverdrankjes (gewonnen uit het bloed van zeldzame wezens) omgevormd tot een afzichtelijk monster dat in dienst stond van 'Het Beest'.
De baby groeide uit tot een schepsel dat over een fenomenale kracht beschikte en dat zeer behendig was. De jongen diende vele jaren als slaaf in de tempel totdat hij op zekere dag getuige was van een wreed mensenoffer. Hij herkende zijn vader in de man wiens borst door het offermes werd opengereten. Op slag kreeg hij

QUACKSHOT

BENT U DE JUISTE PERSOON OM DONALD DUCK BIJ TE STAAN BIJ ZIJN ZOEKTOCHT NAAR DE VERLOREN GEWAANDE SCHAT VAN GARUZIA DUCK?

MIDDAGDUTJE

Oom Dagobert knapt een uiltje als Donald Duck op bezoek komt. Donald verveelt zich en bladert in de omvangrijke bibliotheek wat oude boeken door. Opeens kwaakt hij een kwak van verrassing. Uit het boek dat hij zojuist pakte dwarrelt een oud document. Het is een schatkaart waarop de voormalige koning van Duckland, Koning Garuzia, heeft aangegeven waar hij een enorme schat heeft verborgen. Donald weet niet dat hij wordt gadegeslagen door boeven. Hij gaat Kwik, Kwek en Kwak ophalen om hem te helpen de schat te vinden. Een poging van de boeven om de kaart te stelen mislukt. Donald en zijn neefjes vertrekken vervolgens per vliegtuig naar hun eerste bestemming.

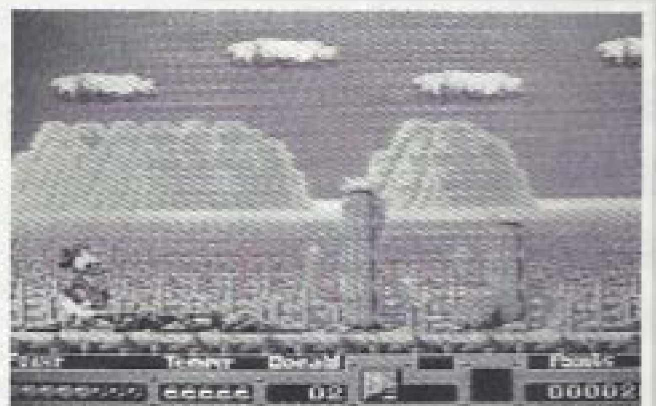


AVONTUREN

Voordat het spel begint wordt een wereldkaart getoond met daarop drie plaatsen die het gezelschap kunnen aandoen. Later in het spel - nadat er genoeg aanwijzingen zijn gevonden - komen er meer bestemmingen bij. De verschillende locaties die Donald kan bezoeken vormen een van links naar rechts scrollend arcade avontuur. Hierin moet de eend zich een weg banen langs vele beeldschermen vol gevaren en handlangers van de bandieten die het op hem (en vooral zijn schatkaart) hebben voorzien. Donald kan zich verdedigen door een gootsteenontstopper naar zijn aanvaller te gooien. Treft deze doel dan is de tegenstander tijdelijk uitgeschakeld. Ook heeft hij de beschikking over een beperkte hoeveelheid maïskorrels en een blaaspijpje.

HULP

Al snel zal blijken dat Donald niet verder meer kan in het spel. Doorgaans staat er op die plaats een behulpzame figuur die vertelt dat speciaal gereedschap nodig is om verder te kunnen. Op de plaats waar Donald's voortgang wordt gestuit verschijnt een vlaggetje. Dit geeft aan dat hij op die plek het vliegtuigje met Kwik, Kwek en Kwak kan oproepen. Het drietal pikt hem op en Donald kan op de landkaart een nieuwe bestemming kiezen waar hij een volgend stukje van de puzzel moet oplossen om verder te kunnen spelen en uiteindelijk de schat te vinden. De mensen die hij onderweg tegenkomt geven hem bijvoorbeeld een sleutel waarmee hij in een ander werelddeel een bepaalde deur kan openen, of gereedschappen danwel extra wapens.



PRODUKTINFO

Fabrikant: Sega
Spelcomputers: Sega
Mega Drive: ƒ 159,00 / BEF 3199

Zoals ook de vorige Sega spellen die gebaseerd zijn op Disney figuren is ook Quackshot grafisch zeer aantrekkelijk. Belangrijker echter is dat Quackshot een leuk en boeiend spel is geworden, dat mij althans al vele plezierige uurtjes heeft bezorgd.

Het is niet overdreven moeilijk en het zit vol aardige vondsten. Zo kan men bijvoorbeeld met een speciaal soort gootsteenontstopper tegen muren opklimmen en met weer een ander soort ontstopper onder een vogel meevliegen. Ook het ritje aan een katrol langs hoogspanningskabels is een enerverende (en als u niet oppast een schokkende) ervaring.

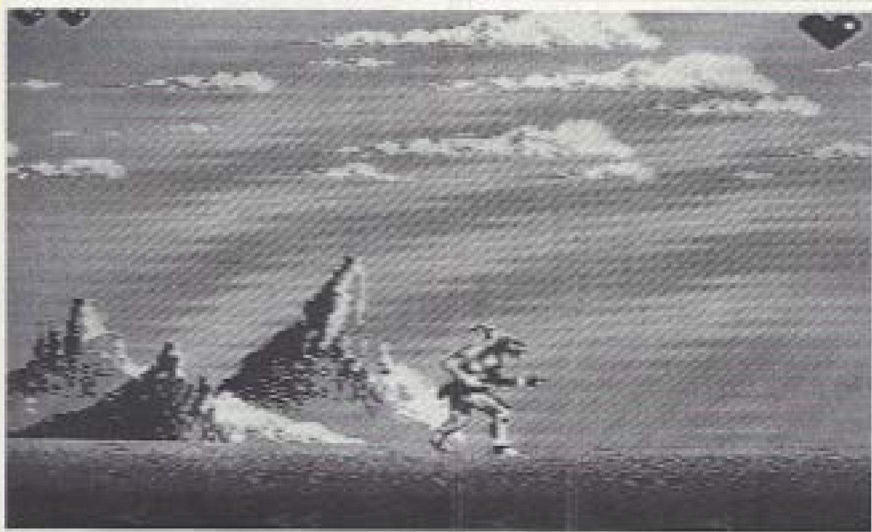
Een leuk spel voor mensen die houden van actie met een klein beetje denkwerk.

Harry d'Emme

THE BEAST

zijn geheugen terug en hij herinderde zich hoe hij ontvoerd werd. Moeten we nog vertellen dat hij boos was? Hij zinde op wraak en zwoer "Het Beest" en zijn handlangers iets te roelen.

speelcomputers verkocht. De Master Systeem versie aan Tecmagik en de Mega Drive versie aan Electronic Arts. Beide versies van het spel kennen ten opzichte van elkaar een paar



In het spel bestuurt u het hoofdfiguur door een links-rechts scrollend veld dat vele schermen beslaat. Hier en daar komt u een deur of bijvoorbeeld een waterput tegen. Deze kunt u binnen gaan, zij het dat u daarvoor soms een sleutel nodig heeft.

U wordt onderweg voortdurend lastig gevallen door de discipelen van "Het Beest". Maar ook flora is u niet overal welgezind. Op de meest ongelegen momenten komen stekelige planten uit de grond schieten om u te verwonden.
Aan het begin van de tocht bent u ongewapend maar hier en daar kunt u wapens vinden. En dat is maar goed ook, want sommige tegenstanders kunt u alleen verslaan wanneer u over het juiste wapen beschikt.
Behalve wapens kunt u ook andere nuttige voorwerpen vinden, zoals toverdrankjes.

VERSCHILLEN

Shadow of the Beast werd oorspronkelijk voor Amiga en Atari ST uitgebracht door Psygnosis, maar men heeft de rechten voor

verschillen. Om te beginnen bevat de Mega Drive versie dertien niveaus ten vijf de Master Systeem versie slechts acht niveaus telt. Een ander belangrijk verschil is het feit dat men van Tecmagik drie levens krijgt en van Electronic Arts slechts één.

PRODUKTINFO

Fabrikant: Electronic Arts/Tecmagik
Sega
Master Systeem: ƒ 119,00 / BEF 2195
Mega Drive: ƒ 199,00 / BEF 3495

SEGA MASTER SYSTEEM

Ook deze versie van SOTB kan mij niet bekoren. Op zich is de uitvoering van het spel wat beter dan de Mega Drive versie. Zo begint men met drie levens in plaats van een. Maar daar staat helaas dan weer tegenover dat de besturing niet echt optimaal werkt.

Een spel om met een gerust hart te vergeten.

Helen Balens

SUPER



HET HEEFT EVENTJES GEDUURD MAAR WANNEER U DIT LEEST ZAL DE NIEUWE NINTENDO SPELCOMPUTER WAARSCHIJNLIJK IN NEDERLAND EN BELGIE NORMAAL TE KOOP ZIJN; GEEN GE-EMMER MEER MET JAPANSE OF AMERIKAANSE VERSIES, DIE WANNEER ZE KAPOT GINGEN NIEMAND KON REPAREREN OF JAPANSE SPELLEN MET COMPLEET ONBEGRIJPELIJKE HANDLEIDINGEN EN SCHERMTEKSTEN!

SUPER FAMICOM

De Super Nintendo werd in November 1990 in Japan geïntroduceerd onder de naam Super Famicom. Binnen twee weken tijd werden er 800.000 verkocht. Amerika moest bijna een jaar wachten voordat eind 1991 de Super NES uitgebracht werd. En nu is het dan zover in Europa, en weer wordt een andere naam gebruikt: de Super Nintendo.

Qua vormgeving lijkt de Super Nintendo nog het meest op zijn Japanse broer, men heeft de hoekige vormgeving van de Super NES hier niet willen gebruiken.

Direct in het oog valt het nieuwe type joypad, of zoals men dat hier wil noemen de besturingseenheid; dat wordt dus joypad! Het joypad bevat aanzienlijk meer knoppen dan het joypad van de gewone Nintendo spelcomputer. Niet alleen zijn er naast de A en B toetsen nu ook X en Y knoppen, voorop het joypad bevinden zich links en rechts nog eens twee extra knoppen, L (inks) en R (echts). Met *START* en *SELECT* dus acht in totaal. En bij het meegeleverd spel *Super Mario World* zijn ze echt allemaal nodig.

VERSCHIL

Het grote verschil tussen de gewone Nintendo en de Super Nintendo is een technische aangelegenheid. Het bekende Nintendo Entertainment System, de NES, heeft als hart een speciaal door Nintendo ontwikkelde 8bit **centrale processor** unit (CPU), welke gebaseerd is op de 6502 processor die ook in de C64, de Lynx en de Atari 400/600/800 computers gebruikt wordt. Voor de Super Nintendo wordt een 16bit CPU gebruikt, de 65816. Dit is in feite een sterk verbeterde en uitgebreide 16bit versie van de 6502. Alhoewel de kloksnelheid van de 65816 met 3.58 Mhz traag lijkt, kan de 65816 behoorlijk veel instructies verwerken. Hierdoor zijn animaties uitermate vloeiend, de geluiden van een zeer hoge kwaliteit en loopt alles wat soepeler. Naast de 65816 beschikt de Super Nintendo ook nog eens over een speciale graphics chip die op zich al krachtiger is dan de meeste CPU's. De Super Nintendo heeft acht grafische modi met als hoogste resolutie 512x448 beeldpunten (pixels).

De meest interessante modus is 7 waarin blijkt hoe technologisch vooraanstaand de Super Nintendo is. Modus 7 wordt gebruikt voor wat de expert "scaling" en "rotatie" noemen. Een achtergrondbeeld kan in- en uitgezoomd worden en snel om een as gedraaid worden zonder dat het beeld iedere keer opnieuw opgebouwd moet worden. Hierdoor wordt er geen beslag gelegd op de centrale processor waardoor deze gewoon door kan gaan met zijn normale werkzaamheden; er treedt door deze grafische hoogstandjes dan ook geen enkele vertraging op in het programma. Met andere woorden, de schietactie blijft even furieus doorgaan.

De Super Nintendo kan in totaal 32768 kleuren op het scherm toveren, tegen 52 van de NES en 512 van de Sega Mega Drive. Alhoewel dat indrukwekkend klinkt is de realiteit wat bescheidener (voor alle drie trouwens), in feite zijn er nooit meer dan 122 tegelijkertijd zichtbaar waarbij de eerste kleur altijd de achtergrondkleur is. In sommige grafische modi, zoals onder meer 7, kan met wat kunst en vliegwerk dit opgeschroefd worden tot 256. De NES kan maximaal 16 kleuren tegelijkertijd weergeven, de Sega Mega Drive 64. En eerlijk gezegd ziet niemand het verschil.

Het grootste pré van de Super Nintendo is het aantal sprites dat tegelijkertijd op het scherm afgebeeld kan worden. Onder een sprite wordt een voorwerp verstaan (of dat nu Mario, een flakkerende kaars of een voorbijglijdende wolk is) dat over het scherm bewogen moet worden. Hoe meer sprites tegelijkertijd bewogen moeten worden des te harder moet de processor werken. Op 8bits computers, zoals de NES en de C64, gaan - wanneer meer dan een paar sprites tegelijkertijd bewogen worden - de sprites flikkeren en kan de afbeelding zelfs een beetje opbreken. Een bekend verschijnsel voor velen onder ons.

De Super Nintendo kan maximaal 128 sprites tegelijkertijd over het scherm bewegen, waarbij een sprite zelfs een gigantische 64x64 beeldpunten groot kan zijn. Dat zegt misschien niets, maar de maximale sprite grootte op een NES is 8x16 beeldpunten, op de Sega Mega Drive 32x32. Bovendien kan de Super Nintendo maximaal 32 sprites op dezelfde hoogte over het scherm laten bewegen. De NES komt niet verder dan 8, de Mega Drive 20!

GELUID

Natuurlijk is Nintendo het geluid niet vergeten. Sony heeft voor Nintendo een speciale 8bit geluid-chip ontwikkeld met een digitale signaal processor ingebouwd. Klinkt ingewikkeld maar het resultaat is verbazingwekkende stereo van CD kwaliteit. De Sony chip heeft 8 stemmen/geluidskanalen welke tegelijkertijd gebruikt kunnen worden, bovendien zijn effecten zoals 'flanging' en echo mogelijk.

COMPLEET

De Super Nintendo wordt compleet geleverd met twee joypads, het Super Mario World spel (ook wel Mario 4 genoemd), netvoeding en aansluitkabels. In Nederland wordt de Super Nintendo met SCART en stereo A/V bekabeling geleverd, het is niet mogelijk de computer op de TV-ingang van de TV aan te sluiten. U

moet de Super Nintendo oftewel op de A/V ingang van uw TV of op een monitor aansluiten. Een verstandige keus van Bandai in onze ogen, de grafische kwaliteiten van de Super Nintendo zijn zo hoog dat alleen op deze manier de beste weergave verkregen wordt. Aansluiten via de antenne-ingang zou de beeldkwaliteit behoorlijk verlagen. Voor wie het niet kan laten zal binnenkort een zogenaamde RF-adapter leverbaar komen.

HOE GOED?

Is de Super Nintendo? Technologisch is de Super Nintendo een aardig stukje werk maar zoals altijd valt of staat een systeem met de (spel)software die ervoor is.
In het begin zal dat niet gek veel zijn, bij de introductie zullen Super Soccer, *Super Tennis*, *F-Zero* en *Pilot Wings* verkrijgbaar zijn, al snel gevolgd door *Super R-Type* en *Sim City*. Voor het eind van het jaar denkt Bandai veertig titels leverbaar te hebben.

PRODUKT INFO

Fabrikant: Nintendo Japan
Prijs ƒ 459,00/BEF. ?????
Prijs spellen: n.n.b.



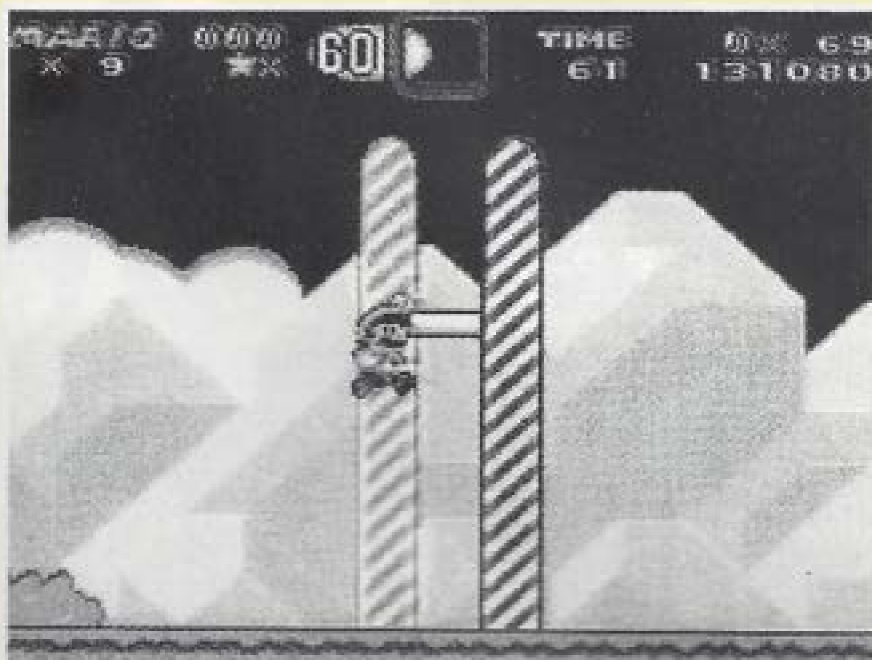
NINTENDO

SUPER MARIO WORLD

Dit gratis bij de Super Nintendo geleverde spel is het volgende deel in de *Super Mario* saga. Qua basisidee lijkt *SMW* een beetje op *Super Mario 3*, u begint op een grote kaart en wandelt vervolgens naar de wereld die u wilt spelen. Mario groeit nog steeds door champignons te eten, hij wordt onzichtbaar door sterren en hij smijt met vuurballen dankzij de bloem. Maar hij heeft wel een heel nieuwe manier van vliegen ontdekt. Een duikvlucht maken of op het puntje van zijn neus tot stilstand komen is nu ook mogelijk.
Bovendien heeft Mario een paar nieuwe dinosaurusvrinden, die alles vreten wat hen voor de voeten komt, het liefst turtles.
Mario moet zich een weg banen door acht werelden, waarin hij zeven kastelen moet vernietigen. Ieder level eindigt met een Koopa kasteel, dat in feite een gigantisch doolhof is. In totaal moeten 96 doelen bereikt worden om te winnen en het spel kent meer bonuswerelden en warps dan elk voorgaand deel.



Alhoewel het bereiken van het eind van een level een doel op zich en al voldoende is, zijn er ook nog sleutels en sleutelgaten; sommige levels hebben zelfs een tweede eindspel.
Door twintig doelen te scoren maar om alle 96 doelen te scoren moet u naar iedere rode punt op de kaart gaan en het tweede eindspel vinden. Sommige zijn eenvoudig, andere waanzinnig moeilijk.



PRODUKT INFO

Fabrikant: Nintendo Japan
Super Nintendo
ƒ. GRATIS/BEF. GRATIS

Voortdurend springen nieuwe monsters je om de oren, en dat op de meest waanzinnige manieren. Dit spel is een genot om naar te kijken - over spelen heb ik het nog niet eens gehad; alles ziet er perfect uit. Ook wat geluid en muziek betreft is *Super Mario World* uitstekend, ik heb vliegensvlug de Super Nintendo op de stereo installatie aangesloten; een ware belevenis!

Dit is een van de fraaiste spellen die ik op een spelcomputer gezien heb. En dan te weten dat dit in feite een opgevoerde 8bit versie is waarbij nog lang niet alle mogelijkheden van de Super Nintendo benut worden. Voeg daar nog eens een meer dan uitstekende speelbaarheid aan toe en we hebben te maken met een geheide winnaar, een absolute tophit! En dat krijg je gratis!

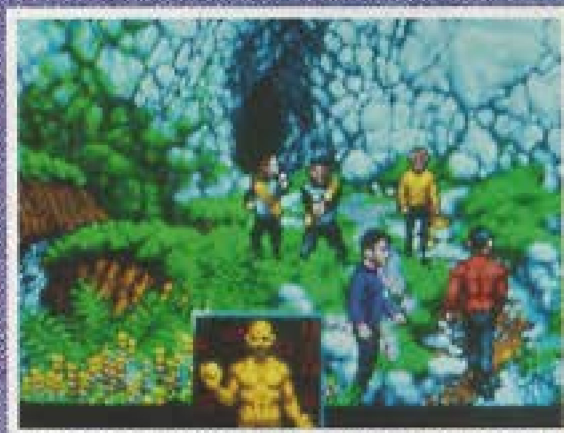
Wat staat ons in hemelsnaam te wachten wanneer de programmeurs deze machine onder knie hebben?

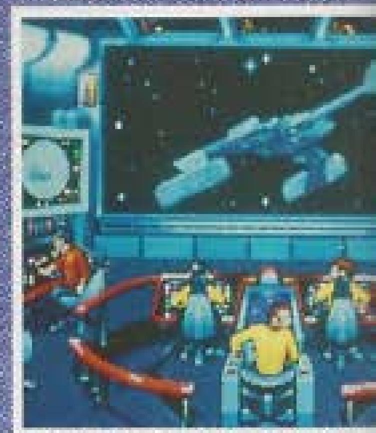
Harry d'Emme



Het onderwerp en de verhaallijn van de serie lijken heel geschikt voor een spel. Tot nu toe was het echter niemand goed gelukt om het onderwerp over te zetten naar de computer. Het probleem lag er eigenlijk in dat iedereen probeerde er een ruimte-schietspel van te maken. Vrijwel alle eerdere Star Trek spelen hebben het vliegen van Starship Enterprise als belangrijkste onderdeel van het spel. In de serie zelf is echter het verhaal dat zich op de diverse planeten afspeelde veel belangrijker. Interplay heeft er dan ook voor gekozen juist deze verhalen tot belangrijkste spelonderdeel te maken.

De titel *Star Trek: 25th anniversary* doet vermoeden dat het spel terugblikt op de afgelopen 25 jaar. En dat is inderdaad precies wat Interplay doet. Het spel vertoont eenzelfde opbouw als de serie, het bestaat uit 'afleveringen' die allemaal een individueel karakter hebben. Het enige verband tussen deze afleveringen is een





beoordeling die u krijgt na afloop van elke aflevering. Op dat moment krijgt u een aantal punten, die dan weer invloed hebben op hoe goed uw team naar u luistert, en hoe vlug men reageert op uw problemen. Het komt er op neer dat als uw presteties in het begin van het spel slecht zijn, uw team aan het eind zo traag reageert dat u het spel niet uit kunt spelen.

De afleveringen zijn een zo goed mogelijke weergave van de serie. Ook het intro is gelijk: Starship Enterprise komt aanvliegen en de titel van de aflevering komt in beeld.

De titelmuziek is rechtstreeks uit de serie overgenomen. Als een aflevering begint ziet u een opname van de brug. Hier zijn alle figuren te vinden die een rol spelen in de serie. Deze figuren hebben elk hun eigen specialisme, dat aangestuurd wordt door Captain Kirk. Zo kunt u bijvoorbeeld luitenant Uhura opdracht geven contact te zoeken met een ander schip of Ensign Chekov vragen een koers uit te zetten naar een bepaald sterrenstelsel.

EEN VAN DE POPULAIRSTE SCIENCE-FICTION SERIES ALLER TIJDEN IS NU ALWEER EEN KWART EEUW ONDER ONS; ZOLANG GELEDEN ZIJN KIRK EN DE ZIJNEN HUN VIJFJARIGE MISSIE BEGONNEN. OVER UITLOOP GESPROKEN...

STAR TR

25th An

NA 25 JAAR, ONTELBARE AFLEVERINGEN EN 6 FILMS VERDER, KOMT ER OOK WEER EEN STAR TREK COMPUTERSPEL UIT, [illegible]

STAR TREK

Nadat de titel van de aftiteling in beeld is geweest verschijnt een afbeelding van een kolonel, die u een korte inleiding geeft. U kunt hierbij bijvoorbeeld denken aan: "Kirk, op de planeet Zholeb is een rare ziekte uitgebroken. Ga daar kijken en probeer de mensen te redden."

Uw eerste taak is nu om koers te zetten naar Zholeb. Dit is erg eenvoudig, u hoeft alleen maar het juiste sterrenstelsel aan te wijzen aan Chekov en u vliegt er al heen. Daar aangekomen kunt u Spock de computer laten raadplegen om te zien of u iets meer te weten kunt komen over het sterrenstelsel waar u zich bevind. Dit is zonder meer noodzakelijk, de computer bevat vaak zeer belangrijke aanwijzingen. In de meeste scenario's ontvangt u op dit punt een boodschap van een ander ruimteschip. Dit varieert van een noodsignaal tot een zeer agressieve boodschap. Is de boodschap agressief, dan moet u vechten. Dit vechten is niet erg spectaculair, immers een gevecht in de ruimte vraagt om nogal wat geduld. Als u genoeg punten verzamelt, en dus uw opdrachten goed uitvoert, is dit verder geen probleem; dit onderdeel oogt overigens zeer fraai. Nu komt het belangrijkste deel van het spel.

Met de beroemde woorden - welke elke Trekkie (= Star Trek fan) te pas en te onpas gebruikt - uit de serie, "Beam us down, Scottie", laat u zich naar het planeetoppervlak transporteren. U gaat echter niet alleen: met u mee gaan Doctor McCoy, Mister Spock en een soldaat. Op het oppervlak aangekomen wacht u een raadsel; het spel verandert nu in een grafisch adventure. U kunt alleen Kirk rechtstreeks besturen, de anderen komen met u mee als u loopt en schieten als u dat doet.

De scenario's zijn standaard Star Trek verhalen. Dus u ontmoet vreemde beschavingen, en de meeste monsters blijken achteraf niet echt slecht te zijn. Verder wordt u onder andere beoordeeld op morele beslissingen. De acties die u kunt ondernemen zijn de normale, zoals 'PAK' en 'GEBRUIK', maar er zijn ook een aantal heel specifieke. Zo heeft Spock zijn Tricorder bij zich voor wetenschappelijke doeleinden, en McCoy de zijne voor medische zaken.

Alhoewel de meeste avonturen niet meteen een dodelijk gevaar inhouden voor de groep, komt het vaak genoeg voor dat er iemand kwade bedoelingen heeft. Wordt er op u geschoten, dan gaat altijd eerst de soldaat dood. Dit heeft alleen gevolgen voor de punten die u aan het eind van het verhaal krijgt. Heeft u zich echter na de dood van de soldaat nog niet uit de ellende gered, dan wordt een van de anderen gedood. Dit is dan ook meteen het einde van het spel.

Heeft u het raadsel eenmaal opgelost, dan krijgt u uw beoordeling en vliegt de Enterprise weer verder. Helemaal aan het eind krijgt u nog een eindbeoordeling en dan...

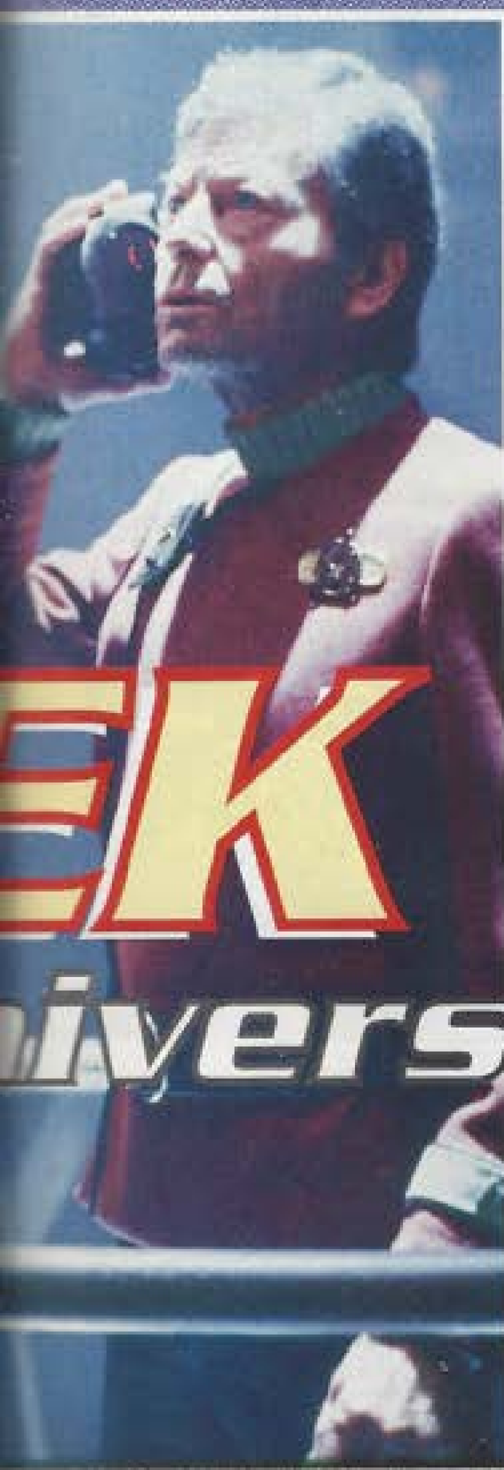
Dit is een spel voor de echte fans. De verhalen zijn waarschijnlijk letterlijk overgenomen uit de serie. De graphics zijn mooi en heel herkenbaar, en de muziek is - zeker met een muziekkaart - authentiek. Het nadeel van de gekozen opzet is dat elk avontuur in feite heel beperkt is. De meeste werelden zijn niet meer dan zes of zeven schermen. Het niveau van de raadsels is behoorlijk, maar door het beperkte aantal mogelijkheden per situatie zijn ze zeker niet onoplosbaar.

De ruimtegevechten zijn een beetje een anticlimax. Ze zijn grafisch heel mooi, maar zo realistisch dat wanneer u de prooi eenmaal kwijt bent u behoorlijk moet manoeuvreren om weer in schietpositie te komen. Het beoordelingssysteem dwingt u om elk raadsel ten volle op te lossen. Want als u tevreden bent met een halve oplossing, wat zeer goed mogelijk is, dan reageert uw team bij de volgende gevechten zo slecht dat u dan zeker verliest.

Ondanks de detailkritiek is *Star Trek* toch een zeer geslaagd spel dat, naast de mensen die al een zwak voor *Star Trek* hadden, weer een nieuwe groep mensen kennis laat maken met Starship Enterprise.

Ok, beam me up, Scotty - ik ga de eindscène nog eens bekijken.

Jan Willem van Riet



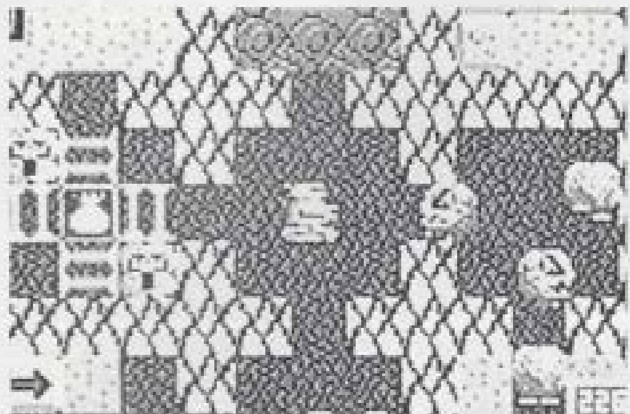
PRODUKT INFO

Fabrikant: Interplay
MS-DOS ƒ 139,50/ BEF. 2695
Beeld: EGA/VGA
Geluid: Adlib/Roland/
Soundblaster/ Thunderboard
Min. config.: 640K, 286 10Mhz+, harddisk

Interplay ontwikkelt niet langer voor de Atari ST, of een Amiga versie komt is onzeker. In ontwikkeling zijn versies voor Nintendo NES en Super NES; een Game Boy versie wordt overwogen, doch men weet nog niet zeker of dit technisch mogelijk is.



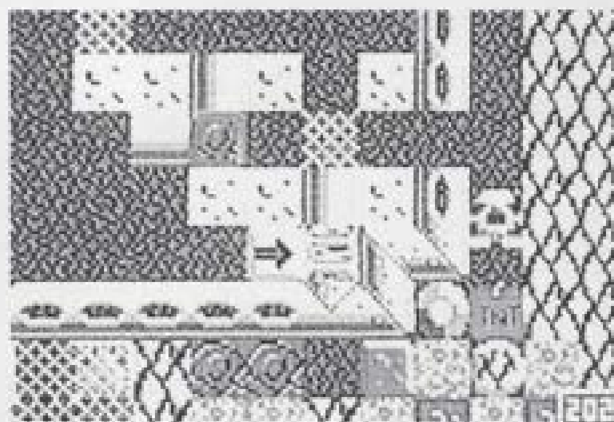
CRYSTAL MINES II



Diep in een verlaten kristalmijn liggen nog steeds grote hoeveelheden kostbare mineralen en edelmetalen. In de loop der jaren is de mijn echter het domein van dodelijke monsters geworden doordat gulzige mijnwerkers te ver gingen en per ongeluk de broedplaats van afzichtelijke monsters ontsloten. Het ontginnen van de mijn werd onmogelijk en in de loop der tijden nam het aantal monsters zo zeer toe dat ze de omgeving begonnen te terroriseren. Noodgedwongen zocht de bevolking een veilig heenkomen. Dit alles speelde zich vele jaren geleden af. Inmiddels heeft een geleerde een robot ontwikkeld die het gevaarlijke werk kan opknappen en de monsters kan uitroeien.

Crystal Mines II speelt zich af in een mijn die wordt bevolkt door allerlei monsters. Sommige ervan kunnen eenvoudig worden gedood, maar andere zijn alleen te doden door ze met dynamiet op te blazen. Weer andere zijn zelfs radio-actief. Wanneer de robot deze aanraakt wordt hij besmet en explodeert korte tijd later als hij geen tegengif vindt.

Alles draait om het vinden van kristallen en edelmetalen. Voordat men voldoende kristallen heeft geborgen om de mijn te mogen verlaten zal men - naarmate het spel vordert, behoorlijk pittige - puzzels moeten oplossen. Onder sommige rotsblokken liggen bonusvoorwerpen terwijl ook de ondoordringbare muren niet altijd zijn wat ze schijnen. Vaak blijkt men toch ook hier een bres in te kunnen schieten en ligt de weg open naar een schat aan extra punten. Na het uitspelen van een veld krijgt men een wachtwoord zodat men een volgende keer niet helemaal opnieuw hoeft te beginnen. Bovendien heeft de speler een onbeperkt aantal levens en wordt na een aantal mislukte pogingen de mogelijkheid geboden het huidige veld over te slaan en aan het volgende te beginnen. Men kan het niet opgeloste veld dan altijd later nog eens aanpakken.



PRODUKTINFO

Fabrikant: Atari
Spelcomputers:
Atari Lynx: ƒ 89,00 / BEF 1799
1 speler

Op het eerste gezicht is Crystal Mines II een gemakzuchtig spel volgens het bekende recept: "Men neme wat ingrediënten uit een geslaagd spel en voeg een snufje uit een ander populair spel toe". [In dit geval is duidelijk geleend uit *Boulderdash* en *Chip's Challenge*.] Meestal is het resultaat van dit soort pogingen bedroevend, zo niet Crystal Mines.
Weliswaar zal het spel geen originaliteitsprijzen verdienen, maar ik wil het wat verslavingsfactor betreft zonder reserve plaatsen in het rijtje klassiekers als Tetris, Klax, PipeMania en Chip's Challenge.
Het spel heeft mij (en geloof me, niet alleen mij) al heel wat slapeloze nachten bezorgd. Het is weer typisch zo'n spel waarbij ik niet zal rusten voordat alle 150 levels zijn uitgespeeld. En zelfs dan ben ik nog wel even bezig om alle geheime bonussen en dergelijke op te sporen. Het zal me weer veel meer tijd kosten dan ik me kan veroorloven, maar uitpuzzelen zal ik het. Tot op de bodem.

Perfect!

Harry d'Emme

TOKI

DE MACHTIGE KRIJGER TOKI IS DE ENIGE DIE PRINSES MIHO UIT DE KLAUWEN VAN DE BOOSAARDIGE TOVENAAR VOOKIMEDLO KAN REDDEN. HELAAS HEEFT DE TOVENAAR ONZE HELD IN EEN AAP VERANDERD, DUS HET REDDEN VAN MIHO ZAL NIET MEEVALLEN.

SLECHT NIEUWS

Prinses Miho is door de tovenaar Vookimedlo ontvoerd en hij houdt haar ergens in zijn paleis gevangen. U, Toki dus, aarzelt geen moment en komt in actie om haar te redden. Al was het alleenmaar omdat u verliefd bent op Miho en Vookimedlo heeft aangekondigd binnen drie dagen met haar te zullen gaan trouwen. Om een stokje voor Toki's reddingsactie te steken heeft Vookimedlo onze held veranderd in een aap. Toch zal de tovenaar moeten worden verslagen om het voortbestaan van het koninkrijk te waarborgen en Toki weer zijn menselijke gedaante te laten aannemen.

DE AAP UIT DE MOUW

Toki is een doolhofspel waarin u als aap rondwaart. Onderweg zult u de aanvallen van talrijke discipelen van Vookimedlo het hoofd moeten bieden. Ze vallen u niet alleen vanaf de grond aan, maar ook uit de lucht. U kunt de monsters bestoken door uw krachtige adem. Maar pas op, sommige monsters exploderen nadat u ze hebt gedood en hun brokstukken zijn al even fataal als de monsters zelf waren toen ze nog leefden.
Gelukkig is het niet uitsluitend kommer en kwel wat u te wachten staat. Sommige tegenstanders veranderen namelijk in muntstukken of extra wapens. Door 50 muntstukken te verzamelen kunt u een nieuw leven krijgen en de extra wapens laten u tijdelijk een nog dodelijker adem uitstoten (knoflookcapsules?? Red.).

Andere bonussen kan Toki ook vinden in de vorm van een grote helm of konijnepootjes. Zolang Toki de helm draagt is hij beschermd tegen de monsters en de konijnepootjes laten hem hoger springen.

Een tweede mogelijkheid om monsters te doden is er bovenop te springen. Dit levert weliswaar meer punten op, maar is een stuk riskanter en het werkt bovendien niet bij alle tegenstanders.

Af en toe zal Toki op een plaats terechtkomen waar geen uitweg meer mogelijk lijkt aangezien hij niet hoog genoeg kan springen om een hoger gelegen platform of laan te bereiken. Als u echter goed kijkt ziet u daar vaak een springplank met een gewicht. Een andere mogelijke uitweg uit zo'n situatie is op het hoofd van een tegenstander springen en die als trampoline gebruiken.

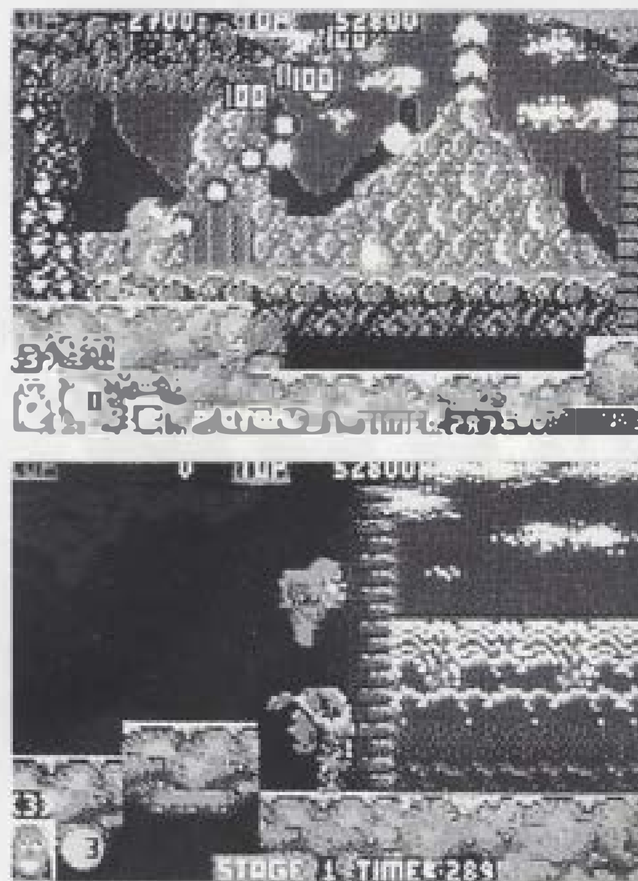
Toki is een oude bekende van ons. Het spel werd namelijk al eerder door Ocean uitgegeven voor een aantal verschillende microcomputers. Ik was toen niet onder de indruk van het spel. Vreemd genoeg werkt Toki op de Atari Lynx een stuk beter, maar het is me niet gelukt om hiervoor nu een reden te vinden. Ik durf het zelfs een leuk spel te noemen, met kleurrijke gedetailleerde graphics.

Voor liefhebbers van platformactie is Toki zeker geen spel waarmee je een kat in de zak kopen.

Harry d'Emme

PRODUKTINFO

Fabrikant: Atari
Spelcomputers:
Atari Lynx: ƒ 89,00 / BEF 1799



D DAY

AVALON HILL IS ONLANGS BEGONNEN MET HET 'MODERNISEREN' VAN HUN BESTSELLERS VAN WELEER: DE KLASSIEKE WARGAMES ZOALS *THE BATTLE OF THE BULGE, LUFTWAFFE, GUADALCANAL, MIDWAY*, EN *D-DAY*. *D-DAY* IS DE TWEEDE UIT DE SERIE.

DE COMPONENTEN

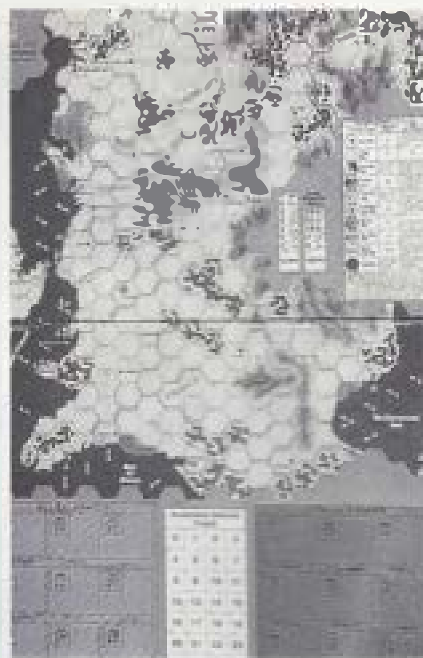
D-Day zit in een grote doos, gesierd door een geschilderde compositie van beroemde foto's die de sfeer uit die tijd weergeven. We zien onder andere een portret van Eisenhower, die de verantwoording voor de operatie droeg. De verpakking doet denken aan de Game Master Series van MB (zoals Axis & Allies, Conquest of the Empire en Shogun).

In de doos vindt men een spelbord met een gestileerde landkaart van Frankrijk, de Lage Landen en Duitsland. Verder een ruim A4-tje spelregels, 110 kartonnen speelstukken, twee tienzijdige dobbelstenen, twee kaarten voor het opzetten van de legers en een boekje met achtergrondinformatie, foto's, tekeningen, spelvoorbeelden en extra spelregels.

HET SPEL

Een speler speelt de Duitser, de andere de Geallieerden. Deze laatsten winnen door ergens op de Frans/Belgische kust een invasie te plegen, de Atlantik Wall te doorbreken, en binnen het aangegeven aantal beurten 20 legerkorpsen over de Rijn te manoeuvreren. Lukt dit niet, dan wint de Duitse speler.
De opgave lijkt voor de geallieerden nogal makkelijk. Maar, zoals dat in het echt ook was, krijgt men met logistieke problemen te maken. Door beperkte voorraden kunnen (beide partijen) niet zondermeer alle korpsen bewegen en laten vechten. Elk korps dat men activeert verbruikt een kostbaar bevoorradingspunt. Men moet dus zeer goed plannen, en bovendien zorgen dat er geen korpsen omsingeld raken.
Deze eenheden kunnen niet meer bewegen of aanvallen, en zijn gedwongen zich over te geven als ze aan het eind van de volgende beurt nog omsingeld zijn.

D-Day is een heel nieuw spel geworden, dat niet veel meer op zijn voorganger lijkt. Het is erg strategisch niet maar 70 legereenheden. Elk speelstuk is een korps (3 divisies). Er zijn ook leger en korpshoofdkwartieren, luchteenheden, en de beroemde Mulberries (mobiele havens). Naast de schaal van het spel is de vereenvoudigde gevechtsafhandeling de grootste wijziging ten opzichte van het oude DD'ay.
Handig is, dat men korpsen van het bord af in hoofdkwartieren kan onderbrengen, die door een stuk op het bord vertegenwoordigd zijn. Daardoor staan er maar weinig stukken op het bord.



D-Day is een redelijk eenvoudig, maar niet te onderschatten wargame.
Eén fout en je zit in de problemen.
Het blijkt voor de Duitser een opgave om zijn stukken aan het begin van het spel goed te plaatsen.
Ik kon eens ongestraft in de buurt van Antwerpen landen, hetgeen voor de Duitser funest bleek.
De uitvoering van het spel is zeer fraai en de regels zijn kort en bondig.
Als men eenmaal het basisspel onder de knie heeft, kan men met de optionele regels het spel nog uitdagender maken.
De Battle Manual bevat een schat aan informatie over de ware toedracht van de landing en de beschikbare wapens.

De geïllustreerde spelvoorbeelden zijn een enorme hulp.
Gezien de prijsstelling en de kwaliteit van het spel vonden wij deze serie, zeker in vergelijking met de eerder genoemde GameMaster Series, een uitstekend alternatief. Het is in ieder geval gebalanceerder dan Axis & Allies, waardoor het langer blijft boeien.

Michael Bruinsma

PRODUKTINFO

Fabrikant: Avalon Hill
2 spelers (v.a. 12 jaar)
Speelduur: ca. 2-3 uur
Prijs: c.a. ƒ 50,00 / BEF 1000

EXPRESS

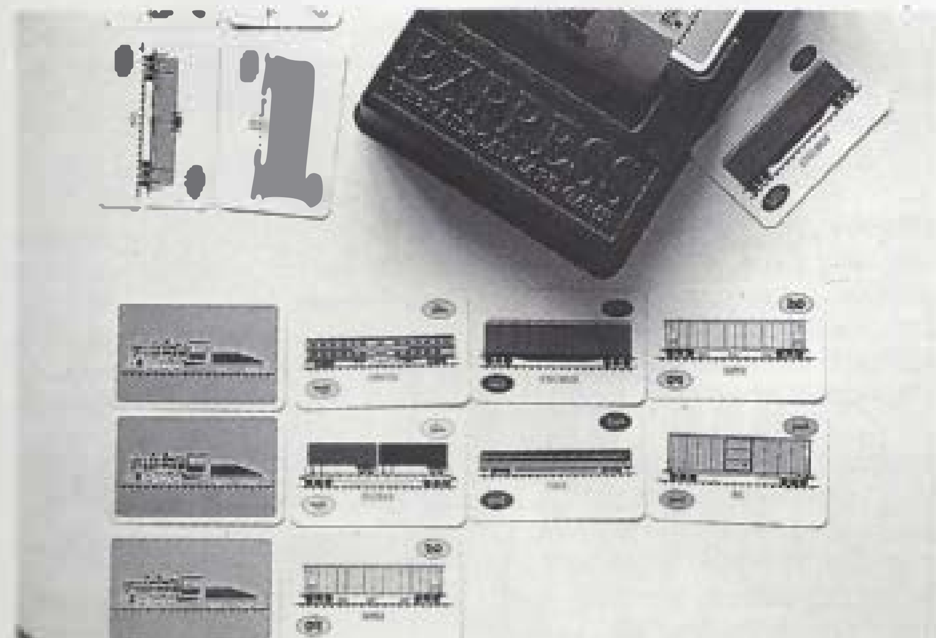
MAYFAIR GAMES STAAT BEKEND OM HUN VOORLIEFDE VOOR TREINSPELLEN. ZE HEBBEN DAN OOK HEEL WAT BORDSPELEN ROND DIT ONDERWERP UITGEBRACHT, ZOALS *BRITISH RAILS*. HUN NIEUWE TREINSPEL *EXPRESS* BLIJKT ECHTER EEN KAARTSPEL TE ZIJN.

TREINKAARTJE

In een blauw doosje treffen we een flink pak speelkaarten met afbeeldingen van allerhande wagons aan. Op de achterkant van de kaarten staat een locomotief. In het doosje zit een handig afleggbakje. Een klein spelregelboekje completeert het geheel.

Iedere speler krijgt 8 kaarten met een assortiment van zeer uiteenlopende treinwagons met waarden van 1 tot 5 punten.
Verder zien we 5 soorten rampenkaarten (zoals ontsporing, botsing en materiaalpech) alsmede 5 soorten anti-rampenkaarten.
Doel van het spel is om zoveel mogelijk punten te scoren. De spelers trekken om beurten 2 kaarten en mogen vervolgens treinen vormen en deze open op tafel leggen. Kaarten die dicht neergelegd worden doen dienst als locomotief. De treinen zijn punten waard zodra er minstens 3 dezelfde wagons achter de loc hangen. Men wint als er minstens een trein van 5 en een van 4 op tafel ligt. Maar: alle treinen moeten minstens 3 wagons bevatten.

Simpel, zou men zeggen. Maar er zitten een paar addertjes onder het gras die Express toch cachet geven. Zo mag men locomotieven verwisselen voor de kaarten die men in handen heeft. De spelers kunnen zelfs onderling locomotieven omruilen door de betreffende rampenkaart te spelen.
Men kan een Expressetrein samenstellen die geweldig veel punten waard is als de wagons op juiste volgorde achter een speciale Dieselloc hangen. Maar pas op voor de rampenkaarten!
Tot besluit is er de regel dat men met vier of zes spelers in teams speelt, en anders individueel.



Express bleek zowel in familiekring als op een ontlangs gehouden spellendag goed aan te slaan. De speelkaarten zijn aardig geïllustreerd.
Na wat vaker spelen bleek Express inhoudelijk niet zo simpel als ik aanvankelijk gedacht had. Door zijn originaliteit, prijs en kwaliteit acht ik Express een heel leuk spel, dat eerder stukgespeeld zal worden dan op de plank verstoffen!

Michael Bruinsma

PRODUKTINFO

Fabrikant: Mayfair Games Inc.
2-6 spelers (v.a. 8 jaar)
Speelduur: c.a. ¾ uur
Prijs: c.a. ƒ 30,00 / BEF 600



THE MIRACLE PIANO

DE EERSTE REACTIE VAN PROFESSIONELE MUZIEKMAKERS OP DE *MIRACLE* IS WAT NEERBUIGEND. EEN VAN DE REDENEN IS DAT HET TOETSENBORD ER NOGAL LICHT UITZIET. EEN ANDERE REDEN IS HET VOORINGENOMEN ONGELOOF DAT ER REDELIJK GELUID UIT ZO'N ELEKTRONISCH KASTJE KAN KOMEN. DIE HOUDING SLAAT SNEL OM ALS DE 'KENNER' DE EERSTE TONEN HEEFT AANGESLAGEN EN AL HELEMAAL ALS DE EERSTE BEELDEN VAN HET ONDERSTEUNENDE COMPUTERPROGRAMMA OP DE MONITOR VERSCHIJNEN. "ZO HAD IK VROEGER OOK WEL PIANOLES WILLEN HEBBEN," WAS EEN VAN DE REACTIES. MAAR LAAT ER GEEN MISVERSTAND OVER BESTAAN, OOK MET DE *MIRACLE* IS ER FLINK WAT DOORZETTINGSVERMOGEN NODIG OM DE LESSEN TE BLIJVEN VOLGEN.



PROGRAMMA

Het lesprogramma gaat uit van 6 tot 12 maanden om de basisvaardigheden onder de knie te krijgen. Onder die vaardigheden worden verstaan: notenschrift lezen, met twee handen een muziekstuk spelen, zelf muziek schrijven en piano spelen met andere muzikanten die verschillende instrumenten bespelen, de houding achter het klavier en de stand van de handen. Om tijdens de lessen het juiste tempo te kunnen volgen loopt een metronoom mee.

Het hele programma is Amerikaans. Voor jonge kinderen kan de Engelse taal van het lesprogramma een flink struikelblok betekenen. De makers van het programma blijven eerlijk. "Met ons programma kunt u noten leren lezen en piano leren spelen maar voor het bijslijpen van de juiste stijl, de aanslag, de interpretatie van muziekstukken, de dynamiek en techniek is het heel zinvol om lessen op een muziekschool of via privélessen te volgen".

MENU

Het hoofdmenu laat de zes verschillende mogelijkheden van het programma zien: Leslokaal, Arcadehal, Studio, Administratie, Concertzaal en Oefenruimte. De start via het Leslokaal heeft tot gevolg dat de vooruitgang gedurende de lessen wordt bijgehouden. Hier zal de leerling normaal gesproken de meeste tijd doorbrengen. In de Arcadehal komt de leerling de spelletjes tegen die ook na de voltooiing van een les mogen worden gespeeld. De Studio is een verhaal apart. Hier kan de gevorderde leerling zelf zijn begeleidende orkest samenstellen. Op acht sporen kunnen verschillende instrumenten worden opgenomen. Vervolgens kan het 'orkest' worden afgespeeld en kan de leerling op een zelf gekozen instrument 'meespelen'. In de Oefenruimte kan elk muziekstuk voor nadere bestudering worden opgeroepen. Ook is het mogelijk om de oefeningen samen met de computer te doen. De computer neemt in een pianostuk voor twee handen bijvoorbeeld een van de twee handen voor zijn rekening of speelt een duet met de leerling. Optreden onder begeleiding van een compleet orkest in de Performance Hall (de Concertzaal) mag de leerling pas als een muziekstuk volledig en naar tevredenheid van de 'computerleerkracht' is afgerond.

MS-DOS







MS-DOS

MIDI

Musical Instrument Digital Interface (MIDI) is ontstaan uit een overeenkomst tussen fabrikanten van elektronische instrumenten om tot een (geluid)standaard te komen. Ook de *Miracle* ondersteunt deze standaard. In de Studio van *Miracle* worden verschillende instrumenten samengevoegd. Na samenvoeging van al die geluiden ontstaat het geluid van een complete rockband, een kamer- of een symfonieorkest. In de *Miracle* zijn verschillende instrumenten ondergebracht in 9 muziekgroepen.

Met onder andere klarinet, vibrafoon, steel gitaar, harp, marimba, saxofoon, banjo en diverse percussie-mogelijkheden bestrijkt de Miracle een totaal van 128 instrumenten en geluiden (patches).

De *Miracle* kan worden gekoppeld aan een andere computer of MIDI-instrument. Er kan geluid worden ontvangen en worden uitgestuurd. Hiervoor moeten wel twee MIDI-kabels worden aangeschaft. In drie pagina's brengt de handleiding alle cijfertjes en mogelijkheden van MIDI in kaart.

PRODUKTINFO

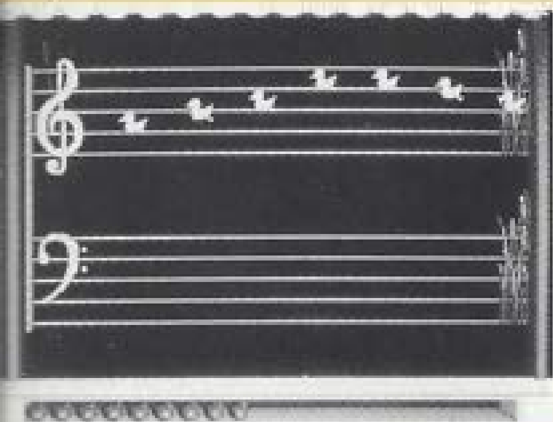
Fabrikant: Mindscape
Microcomputers:
MS-DOS: ca. ƒ 1.150,00/
BEF ca. 21.000
Beeld: CGA/EGA/VGA
Geluid: AdLib/Roland/Soundblaster/Realsound/Thunderboard
Min. config.: DOS 3.1, 640K (VGA), 512K (CGA), harddisk, seriële poort

Spelcomputers:
Nintendo NES: ƒ n.n.b./ BEF n.n.b.

N.B.: Voor aansluiting op de IBM PS/1 zijn extra kabels voor MIDI en geluid nodig.
Printer: HP Laserjet II (of gelijke) of Epson matrix (of gelijke).

TEACHING SYSTEM

MS-DOS



Weg met de Pianopedagogen

Je had ze vroeger en je hebt ze nog. Deskundigen in de pedagogie die met verpletterende stelligheid weten wat goed voor ons is - voor de ontwikkeling - en wat funest zal uitpakken op den duur. Als kind wordt men gekneed door die lui. Ik heb nog meegemaakt dat ik dacht dat mijn rechterhand van mijn pols af zou rotten omdat ik met een balpen schreef. De deskundigen zeiden in die tijd dat ik met een kroontjespen moest schrijven en dat modemiddelen als de balpen mijn hand verknoeiden'.
Later, toen ik voor reclame-ontwerper studeerde aan de kunstacademie in Arnhem riepen de kunstprofessoren dat viltstiften de pest zijn voor de expressie. Ik haat ze nog allemaal, die deskundigen, zelfs die al veilig dood zijn. Ze hebben me belogen en bedrogen. Ze hielden me tegen.

Ook op pianoles werd ik vooral dwars gezeten. Een mevrouw gaf pianoles bij haar thuis. Ik moest op pianoles. Het is beter voor je ontwikkeling als je op pianoles gaat, zeiden de gogen. Woensdagmiddag hadden we vrij van school. Iedereen ging spelen. Rovertje, doktertje, vandaaltje. Behalve ik. Ik moest naar de mevrouw die als ze kwaad was - op mij was ze altijd kwaad - spuugde onder het schelden. De spatjes kwamen op mijn handen. We zaten naast elkaar achter de piano, anders waren de spatjes op mijn gezicht gekomen.

Pianoles moest. Ook met mooi weer. Als het regende en stormde of een schoolvriend zijn vader was overleden, kon me de pianoles niet zoveel schelen, maar als het prachtig weer was zat ik ook met dat spuug op mijn handen, in plaats van rond te hangen buiten.
Goed voor mijn ontwikkeling? Schei toch uit. Het elektronische *Miracle Piano Teaching System* dat de redactie van dit blad me stuurde, dat is pas goed voor je. Een fantastische doorbraak. Een soort pianoles waarvan de muziekpedagogen vast en zeker roepen dat het niet goed is voor onze muzikale ontwikkeling. Leve de Miracle dus. Weg met die bemoeials.

De wonderpiano en natuurlijk vooral het computerprogramma met lessen, oefeningen, geintjes (en melligheid) maken van een PC een ongekend veelzijdig instrument, men kan op zijn dooie gemak een virtuoos musicus worden en op eigen houtje een dijk van een Rolling Stone. Niemand bij nodig, dat is het eerste geluk. In kleine stappen of met enorme sprongen kan het mirakel u leren noten lezen, tellen (de maat houden), pianospelen, orgel, maar ook componeren. Als u weet dat een lichte druk op een pianotoets een toon oplevert kunt u meteen de opnamestudio in om op een achtsporige bandrecorder die op het beeldscherm verschijnt het eerste eigen deuntje op te nemen, naar wens uitgevoerd door verschillende instrumenten. Als u nog nauwelijks iets van de leerstof onder de knie hebt is dat wel (oh) wat voorbarig, uw eigen tophit schrijven, maar het illustreert de onbegrensde vrijheid. U mag alles, in uw eigen tijd en tempo.



Goedkoop of gemakzuchtig is het niet in elkaar gezet. Veel computerprogrammaatjes die de gebruiker iets bij moeten brengen leren eerst en vooral hoe dom de schrijver van het programma zelf wel niet is. Deze pianoles op schijfjes dwingt bewondering af. De oefeningen lijken in alles op die van vroeger van de juffrouw. U kunt als leerling de computer zelfs nog minder makkelijk lessen. De eenvoudigste oefeningen voor beginners, geven soms de indruk dat er wat te sjoemelen valt, u krijgt op het beeldscherm complimenten, ook als u fouten maakte. Verderop, als het moeilijker wordt blijft die vriendelijkheid, maar is de machine onverbiddelijk. Deze reuk(l)oze elektronische muziekschool is beter dan een leraar of lerares van vlees en bloed en spuug omdat hier niet de leraar, maar de leerling zelf vaststelt wat hem het beste verder helpt. De een heeft er meer aan om te leren hoe muziek in elkaar zit, de ander komt sneller verder door mee te spelen met muziek uit blik. Dat kan allemaal. Afschuwelijke deuntjes zitten in het programma waarvan men de rechterhand of de 'linkerhand' kan meespelen. Zelfs deftige muziek van Beethoven maakt misselijk als de computer hem speelt, maar u kunt het met vindingrijkheid, na enige oefening, naar uw hand zetten. Dan wordt het zelfs mooi. En als u dat doet merkt u dat u - hoor mij nou - muziek aan het maken bent. Niemand heeft u daarvan weerhouden met te zeggen dat u er nog niet aan toe bent, of zo iets onhebbelijks dat leraren eigen is.

En wie alleen op een lollige manier kan leren welke pianotoets bij welke klank hoort neemt het eendenschiet programma. Eendjes zwemmen over het beeldscherm langs notenbalken. Sla de juiste toets aan en de eend wordt geraakt, roept een laatste 'kwak' en laat een bloedvlek op de notenbalk achter. Naar kaal eendenschieten is in moeilijkheidgradaties steeds verder op te voeren. Voor u het weet zit u weer Beet le Hoven.

Een ander programma dat 'spelenderwijs' de pianist in u wakker maakt laat mannetjes uit een vliegtuig springen. Doel u het goed (het juiste accoord op de piano) dan overleven ze aan een parachute. Doet u het fout dan roepen ze 'au' als ze op de grond te pletter vallen.
De pedagoog zal roepen dat dit van slechte smaak getuigd, en gelijk heeft ie, maar het werkt. Ik liet kinderen eenden schieten en mannetjes aan parachutes redden en ik zag nog nooit zo snel iemand wegwijs raken op het pianotoetsenbord.

Jammer dat het programma in het Engels is geschreven met Amerikaanse snit. Een Nederlands kind heeft er niks aan en ook iemand met een middelbare schoolopleiding, die Engels leerde, zal soms moeite hebben zo raar als die Amerikanen over muziek praten.
Een Nederlandse vertaling van het programma - met wat minder Amerikaanse deuntjes er ingebouwd - zal er wel niet inzitten.
Dat spijt mij heus.

Wouter Klootwijk

MindScape maakt piano leren spelen leuker en betaalbaar. The Miracle Piano Teaching System is een fantastisch samenspel tussen computer, leerling (van 8 tot 88 jaar) en een speciaal ontworpen klavier met twee ingebouwde luidsprekers en synthesizer-mogelijkheden. Het apparaat kan ook zonder computer werken, heeft een los voetpedaal en een bijgeleverde koptelefoon (plugdraad en twee oordopjes) waarmee de Miracle alleen voor de leerling hoorbaar is.
Daar zullen de andere leden van het gezin (en de buren) blij mee zijn.

De tastatuur van de Miracle omvat vier octaven (met een extra c totaal 49 toetsen, een normale piano heeft gewoonlijk zeven octaven).
Ondanks de mogelijkheid van synthesizer-grappen is het hele pakket zeer geschikt en ook eigenlijk ontworpen voor pianolessen.

Goed opgezet, overzichtelijk, met uitgebreide weergave van vorderingen en automatische herhaling van minder goed gespeelde delen van een test. Het programma laat vaak eerst in een demonstratie horen hoe het betreffende deel van een muziekstuk gespeeld moet worden. Vervolgens kan de leerling het met of zonder begeleiding van een metronoom zelf spelen.

Robert K. Reurdag



MS-DOS

PC-Active

het blad mèt de disk

Voor de PC-gebruiker die werkelijk in de computer geïnteresseerd is, is er eigenlijk maar één blad. PC-Active, met iedere maand diepgravende recensies van hard- en software, technische achtergronden en informatie voor gebruikers en programmeurs. En veel geselecteerd kort nieuws, om op de hoogte te blijven van de nieuwste ontwikkelingen. Met PC-Active haalt u het onderste uit de kan, met uw MS-DOS computer.

Netwerken, Windows, batch-commando's, Q(uick)BASIC, rekenbladen, printers en tekstverwerkers, maar ook bijvoorbeeld kookprogramma's en spellen – in de Lunchpauze-rubriek – komen aan bod. De nieuwste ontwikkelingen op processorgebied, de werking van floppy- en harddisks, de truuks om meer kwaliteit uit laserprinters te halen of meer informatie op een diskdrive op te slaan zijn stuk voor stuk onderwerpen die onze aandacht hebben.

Bovendien, bij ieder nummer van PC-Active hoort een *gratis 3.5 inch disk!* Daarop staat 720 kilobyte demo's, utilities, toepassingen en soms een spel! Op die disk staan ook nog eens de programma's bij onze Q(uick)BASIC-artikelen en natuurlijk de nodige advertenties. Die disk is bijna een 'blad' op zichzelf. Door die diskette kan PC-Active u niet alleen vertellen hoe een programma werkt, maar het ook laten zien! Gewoon, op uw eigen PC.

De abonnementsprijs bedraagt ƒ 79,- / Bfr. 1.500. Daarvoor krijgt u een jaar lang iedere maand PC-Active met disk in de bus. Behalve in augustus, want dan slaan we één maandje over. Stuur de bon in en verzeker u van een heel jaar lang PC-Active, om meer plezier van uw PC te hebben!

SPECIAAL AANBOD

Ja, ik neem tot wederopzegging een abonnement op PC-Active, het blad mèt de disk.
Ik ontvang 11 nummers voor de speciale aanbiedingsprijs van ƒ 69,- / Bfr. 1.300.
Ik wacht met betalen tot ik bericht van u ontvang.

(uw gegevens invullen met blokletters a.u.b.)

Naam: ___________________ Voorletter(s): ___

Adres: ___________________ Nummer: ___

Postcode: _______ Woonplaats: ___________________

Met dit aanbod vervallen onze overige aanbiedingen.
Ik wacht met betalen tot ik een acceptgiro van u heb ontvangen.

Handtekening:

U kunt deze bon in een envelppe zonder postzegel verzenden naar:
Database Publications BV - Antwoordnummer 10237 - 1000 PA Amsterdam



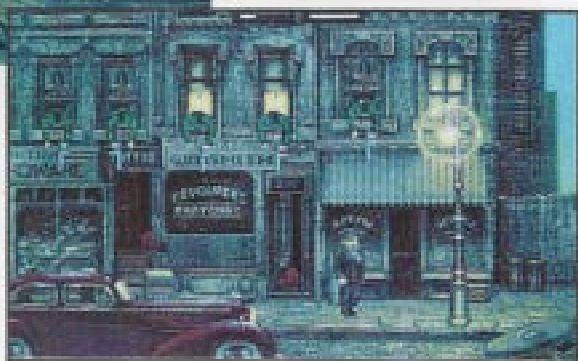
THE GODFATHER

IN 1972 KWAM DE FILM **THE GODFATHER** UIT. REGISSEUR FRANCIS FORD COPPOLA REGISSEERDE DEZE BEWERKING VAN DE GELIJKNAMIGE ROMAN VAN MARIO PUZO. IN 1974 WERD DEEL TWEE UITGEBRACHT, MAAR NOG WAS HET PUBLIEK NIET VERZADIGD. DAAROM WERD UIT DEEL 1 EN 2 EEN SPECIALE VERSIE SAMENGESTELD VOOR VERTONING OP TELEVISIE. OOK WERDEN BEELDEN TOEGEVOEGD DIE IN DE MONTAGEKAMER UIT DE OORSPRONKE-LIJKE FILMS WAREN GESNEDEN. AL MET AL BRACHT DIT DE LENGTE VAN HET TELEVISIE-EPOS OP MAAR LIEFST 7½ UUR. IN 1990 WERD DE SERIE (VOORLOPIG?) AFGEROND MET **THE GODFATHER III**.

AMIGA

FILM SAGA

De films verhalen over het wel en wee van de maffia-familie Corleone. Deel 1 start in 1945, het jaar waarin Don Corleone's dochter trouwt. Vader Vito raakt later ernstig gewond bij een aanslag. Zijn oudste zoon is dan al om het leven gekomen en de jongste zoon Michael heeft het roer overgenomen als de film eindigt in het jaar 1959. In *The Godfather II* wordt een stap terug in de tijd gedaan. We zien Vito die als achtjarige aankomt in New York. Hij past zich snel aan aan het ruige straatleven en hij groeit uit tot een harde gangster. Vito schakelt de moordenaar van zijn ouders uit, waarna hij de nieuwe Don wordt. Hij wordt opgevolgd door zijn jongste zoon Michael die de staat Nevada tot het nieuwe werkterrein van de familie maakt. De Corleone's hebben een forse vinger in de pap in de casino- en hotelwereld. Inmiddels wordt Michael's broer Fredo betrokken bij een samenzwering om hem te vermoorden. Michael komt hier op tijd achter en laat alle samenzweerders, inclusief Fredo, uitroeien. In *The Godfather III* wordt opnieuw een sprong in de tijd genomen, dit maal vooruit. De film begint in 1979 in New York en Michael doet verwoede pogingen om zijn familiebedrijf te legaliseren. Hij raakt betrokken bij het bankwezen, onroerend goed en de effectenbeurs.



HET SPEL

The Godfather is een schietspel waarin de chronologie van de drie films redelijk wordt gevolgd. Men loopt in het spel van links naar rechts en onderweg schiet men er lustig op los terwijl men zelf van alle kanten onder vuur genomen wordt. De actie strekt zich uit over vijf niveaus, met hier en daar een statische scène, bijvoorbeeld een kapperszaak waar een aantal huurmoordenaars het op uw leven heeft voorzien. Pas wel op niet al te veel onschuldige voorbijgangers overhoop te schieten want dat zal u niet in dank worden afgenomen door de familie, met als resultaat dat u wordt verstoten. Einde spel.

VIJF LEVELS

Het eerste niveau speelt zich af in New York anno 1946. U loopt door een achterbuurt. Het café waarin u verzeild raakt lijkt uitgestorven, maar een brandende sigaret in een asbak spreekt boekdelen. De kapperszaak verderop belooft ook al niet veel goeds. In niveau 2 bevindt u zich in 1957 in Las Vegas. U ziet een explosie in een van de casino's die de familie bezit en u zint op wraak. Eenmaal aangekomen in het Colosseum casino, het hoofdkwartier van de concurrent, vereffent u zonder dralen de rekening. Het is 1961 geworden en de FBI heeft grootscheepse acties aangekondigd tegen de georganiseerde misdaad. De familie Corleone besluit haar werkterrein te verleggen naar Cuba, waar het voor de revolutie nog goed toeven was. Daarom bevindt u zich in het derde deel in Havanna, maar ook hier woedt een machtsstrijd tussen verschillende groeperingen. Via de gevaarlijke achterbuurten van de stad bereikt u het buitenhuis van Hyman Roth, uw grote tegenstrever op Cuba. Het vierde deel speelt anno 1975 in de jachthaven van Miami. Terwijl u de handlangers van uw tegenstander overhoop knalt baant u zich een weg naar het luxueuze jacht dat als hoofdkwartier van de vijand dienst doet. De naam van het jacht (de "Cockaigne" geeft al aan dat u met zware jongens uit de drugswereld te maken krijgt.

In het vijfde deel heeft u verschillende hinderlagen overleefd voor u arriveert bij een van de villa's van de familie. Het is inmiddels 1980 geworden. Alle kopstukken van de concurrerende families zijn aanwezig en in vergadering bijeen. Plotseling wordt de rust verstoord door een helikopter die voor het raam zweeft. Blaas de helikopter op en red de aanwezigen van een zekere dood. Slaagt u in het redden van de familiehoofden, dan zal de lieve vrede in gangsterland bewaard blijven. Faalt u dan zal er opnieuw een bloedige bendeoorlog ontstaan.

PRODUKTINFO

Fabrikant: U.S. Gold
Microcomputers:
Amiga (1Mb): ƒ 109,00 / BEF 2135
Atari ST (1Mb): ƒ 109,00 / BEF 2135
MS-DOS: ƒ 109,00 / BEF 2135
Beeld: VGA
Geluid: AdLib/Roland/Soundblaster/Thunderboard
Min. config.: 640K, 286, 6 Mhz, DOS 3.3
Beveiliging: codewiel

AMIGA

Het spel begint veelbelovend; een fraai intro met wonderschone graphics. The Godfather stelt echter danig teleur. Het 3D effect dat ervoor zorgt dat de speler het beeld kan 'inlopen' werkt slecht. Zelfs op twee passen afstand lijkt het een kwestie van geluk te zijn of men een tegenstander raakt of niet. Onschuldige vrouwen met kinderwagens die langs u lopen (en dus op een andere hoogte staan dan uzelf) legt u daarentegen moeiteloos met één schot neer. Tegelijk schieten en lopen is niet mogelijk en snel omdraaien om iemand neer te schieten is ook al een moeizame manoeuvre. (Grappig is het dat de patrouillerende politie agenten schouderophalend aan de slachtpartijen voorbijgaan.)

Wat blijft is een spel dat er perfect uitziet, maar al erg snel uitermate saai wordt. Een paar passen lopen en wat mensen doodschieten; meer valt er niet te doen. U kunt The Godfather dus rustig links laten liggen, tenzij iemand u een aanbod doet dat u niet kunt weigeren en u net het bed heeft verschoond.

Henk Menning

DE ULTIEME BIOLOGISCHE OORLOGSVOERING

D/GENERATION

Notulen vergadering
Genoq Bestuur
D.d. 26/6/2021 09:14 uur
Lokatie: Parijs
Spreker: N. Eco

...We vrezen dat de ingesloten arbeiders in ons laboratorium in Singapore weinig of geen kans tot overleven hebben. Wanneer u bekend bent met het Neogen organisme dat we in dit lab produceren, dan zult u het met mij eens zijn dat iedere reddingspoging een zelfmoord-missie is. De overlevenden in het lab moeten afgeschreven worden.

Vlak voor de explosie namen onze verkennings-satellieten een explosie waar op het dak van het gebouw. Juist op de plek waar Derrida, onze belangrijkste wetenschapper, bezig was met het creëren van het nieuwste Neogen prototype, de D/Generation.

De D/Generation vertegenwoordigt een extreem geavanceerde fase van artificiële evolutie. Uitgerust met geavanceerde neuro-holografische camouflage kan het zichzelf als willekeurig wat vermommen. Het is ook zowat onverwoestbaar door de speciale legeringen die gebruikt worden.

We moeten nu wel het ondenkbare accepteren, de D/Generation kan vrijelijk door het gebouw bewegen. En dat is pas het begin. Wanneer D/Generation uit het lab weet te ontsnappen, vormt het een gevaar voor ieder levend wezen op deze planeet....

Met uw jetpack vliegt u van Finland over de Oeral en het gehele Aziatische vasteland naar Singapore om een pakje bij het Genoq Biolaboratorium af te leveren. U landt op het landingsplatform op de tachtigste verdieping van het gebouw. ....vreemd, niemand om u te verwelkomen.

Wanneer u het gebouw binnengaat gaat de deur met een onheilspellende dreun achter u dicht, u weet ternauwernood aan de dood te ontsnappen. Het interne veiligheids systeem is compleet op hol geslagen.

In de receptie vindt u de telefoniste ineengedoken achter haar bureau. Zij vertelt u dat Derrida zit te springen om het pakje dat u bij u heeft. Zijn laatste paniek-boodschap was een uur geleden. Dit pakje zou wel eens belangrijker kunnen zijn dan u dacht. U beseft dat u slechts één optie heeft: u moet het pakje bij Derrida zien te krijgen en, indien mogelijk, alle overlevenden die u onderweg tegenkomt redden van een zekere dood.



BM

uitzonderlijk gevaarlijke, genetisch gemanipuleerde organismen. Zij hebben zich via de airconditioning door het gebouw verspreid en vallen elk menselijk wezen aan.
Er zijn diverse varianten Neogens in het gebouw. De A/Generation ziet eruit als een op en neer stuiterende rode bal die een tegenstander omhult: en verstikt. De B/Generation is een blauwe cilinder die tegenstanders vermorzelt. Hij is zeer snel en heeft de nare gewoonte zich in de vloer te verbergen. De C/Generation is humanoïde en kan zich omvormen tot elk willekeurig voorwerp of wezen. Over het nieuwe prototype D/Generation is absoluut niets bekend!

Voordat u het ingesloten personeel kunt redden zult u eerst alle niet-menselijke organismen in een ruimte moeten

STRATEGIE

D/Generation is een arcade adventure met vele puzzels. U moet zich een weg zien te banen naar de negentigste verdieping van het gebouw. Op deze verdieping is Derrida's laboratorium. U begint op verdieping 80.



Uw eerste probleem is het vinden van een wapen. Zonder dat is u een kort leven beschoren. Probeer een laser-geweer op de kop te tikken; dat is wel zo waar een aanval lend wapen., maar u kunt daar betere toepassingen voor bedenken. Later in het spel zult u granaten vinden, die destructiever zijn dan de laser.

Tijdens uw tocht door het gebouw zult u Neogens tegenkomen. Dit zijn

vernietigen; ook zult u alle licht-kanalen moeten verzegelen/afsluiten. Dit laatste is gelukkig redelijk eenvoudig, u sluit een kanaal af door er overheen te lopen.
Wanneer een ruimte veilig is worden alle lichtkanalen groen en gaat de rode deur open. De ingeslotenen kunnen u helpen, praat met hen! Soms hebben ze tips om Derrida te traceren.

Er zijn maar weinig 3D isometrische spellen voor MS-DOS en zeker niet van deze kwaliteit. D/Generation is een meer dan uitstekend arcade adventure, dat niet alleen snelle reflexen vereist (spelen van af het toetsenbord is mogelijk, maar een joystick valt absoluut aan te raden) maar ook een hoge mate van logisch inzicht. En dan nog zult u zich vele uren druk maken achter de monitor.

De uitvoering is uitstekend, zeker op VGA ziet het er gelikt uit. Ook de muziek en geluidseffecten dragen bij aan de atmosfeer van het spel. Ik zat menigmaal op het puntje van mijn stoel om weer eens langs een tegenstander te komen. Bovendien eindelijk weer eens een spel dat ook op een XT met Hercules monochroom scherm werkt; en dan nog kwaliteit levert ook!

Perfect!

Peter Nouzo

PRODUKT INFO

Fabrikant: Mindscape Microcomputers
MS-DOS ƒ 129,50 / BEF. 2495
Beeld: Herc./CGA/EGA/VGA 256
Geluid: Adlib/Soundblaster/Thunderboard
Min. config.: twee drives of harddisk
Herc/CGA: 512K, 360K drives, 8088 4.77Mhz of beter
EGA/Tandy: 640K, 360K drives, 80286 6Mhz of beter
VGA/MCGA: 640K, 720K drives, 80286 6Mhz of beter

Het programma past zich aan aan de kloksnelheid om speelbaar te blijven. Afhankelijk van de graphics neemt D/Generation 1 à 1,5 Mb hard diskruimte in beslag.

De fraai uitgevoerde 3D beelden, razend moeilijke arcade actie en redelijk oplosbare logische puzzels hebben ervoor gezorgd dat ik om deze recensie te schrijven een laptop van Harry d'Emme heb moeten lenen. Mijn vriend weigert namelijk mijn normale PC af te staan sinds hij dit spel op de hard disk ontdekt heeft. En aangezien hij normaliter met geen stok aan het spelen te krijgen is, zegt dat meer dan voldoende.

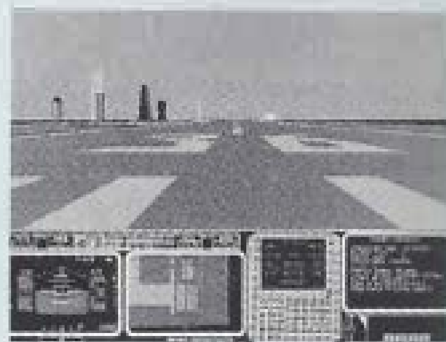
Helen Balens

FLIGHTPLANNER

FLIGHTPLANNER, HET WOORD ZEGT HET AL NATUURLIJK, IS EEN PROGRAMMA OM UW VLUCHT TE PLANNEN MET DEZE AANVULLING OP DE BEROEMDE FLIGHT SIMULATOR 4.0 VAN MICROSOFT KAN DE GEBRUIKER ZELF EEN VLUCHTPLAN MAKEN MAAR MEN KAN OOK VOLSTAAN MET HET INVOEREN VAN HET VERTREKPUNT EN DE EINDBESTEMMING WAARNA HET HELE VLUCHTPLAN DOOR HET PROGRAMMA WORDT BEREKEND. HIERBIJ WORDT DAN OOK REKENING GEHOUDEN MET FACTOREN ALS HET EFFECT VAN DE WIND IN RELATIE TOT DE VLIEGSNELHEID EN DE RICHTING WAARIN U VLIEGT PLUS DE EXTRA TIJD DIE NODIG IS VOOR HET STIJGEN EN DALEN


MS-DOS

Met een ander onderdeel van de Flightplanner kunt u nuttige berekeningen maken. U kunt bijvoorbeeld laten uitrekenen welke koers u moet aanhouden om het effect van de wind te neutraliseren, of op basis van vlieghoogte, snelheid en daalsnelheid laten berekenen op welk moment de landing moet worden ingezet.
Het pakket bevat verschillende databases (gerangschikt naar scenery disk) waarin een grote hoeveelheid vliegvelden is opgeslagen. Hierin staan alle gegevens van het betreffende vliegveld, zoals de coördinaten, de hoogte van de landingsbaan, radiofrequenties, de beschikbaarheid van brandstof, de lengte van landingsbanen en alle andere nuttige gegevens.
De gebruiker kan hierin naar hartelust wijzigingen aanbrengen of nieuwe databases aanleggen. Voor het plannen van een lange vlucht die via meerdere scenery disks voert is het mogelijk om de gegevens uit meerdere databases te combineren.


MS-DOS

Het is mogelijk het vluchtplan uit te printen. Hierop staan dan alle details met betrekking tot de te volgen route, geplande tussenlandingen en totaal afgelegde afstand. Zelfs de verwachte vliegtijd wordt gegeven.

Voor de serieuze gebruiker een mooi hulpmiddel om een volledig navigatiebestek te maken en uit te printen.
Het programma kan worden gebruikt onder MS-DOS of Windows. Onder windows geeft het grafisch gezien de beste mogelijkheden, evenals het uitprinten ervan. Men kan de te vliegen route opgegeven, alsmede het weer, de vlieghoogte en de snelheid waarmee gevlogen gaat worden invoeren.
Het programma maakt daarna een vliegplan waarin alles terug te vinden is om van A naar B te komen.
Zelfs de startbaanlengte en de benodigde baanlengte voor de landing worden voor u op papier gezet.
Alle routes zijn natuurlijk op te slaan in een database. Enige kennis van navigatie is denk ik wel gewenst om deze mogelijkheid te gebruiken.

Wederom een leuke uitbreiding van het FS4 pakket voor de "echte" gebruiker.

George Drubbel

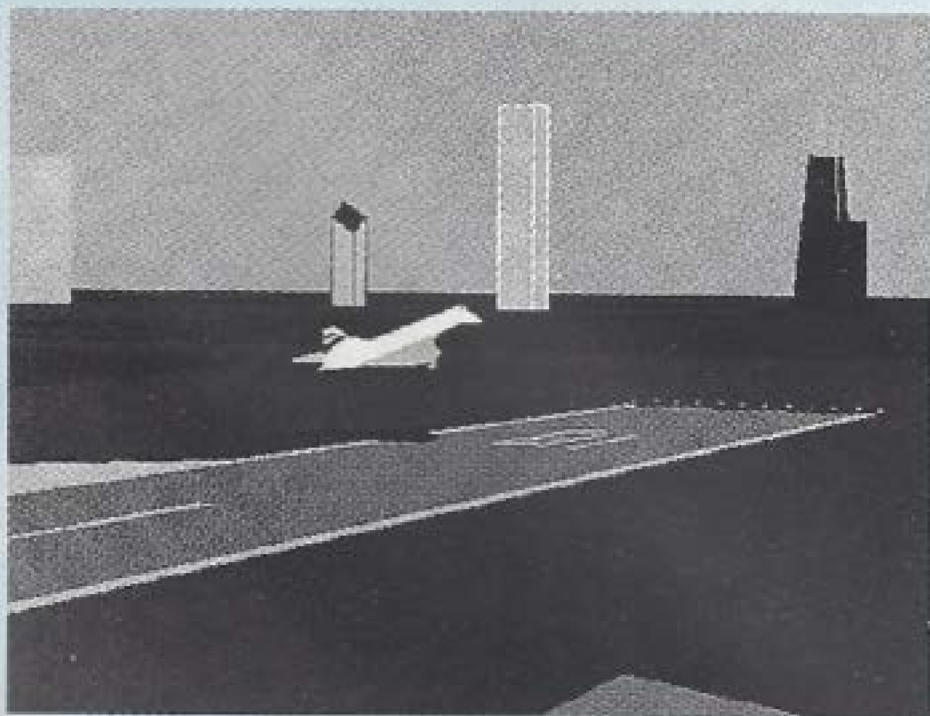
PRODUKTINFO

Fabrikant: Mallard
MS-DOS: ƒ 99,00 / BEF 1935
Beeld: CGA/EGA/VGA
Min. config.: 640K, 286, 10Mhz, harddisk

SOUND, GRAPHICS AND AIRCRAFT UPGRADE

Met dit pakket krijgt men een nieuw instrumentenpaneel en een hogere beeldresolutie voor de uitzichten vanuit de cockpit, wanneer u een daarvoor geschikte videokaart heeft tenminste. Ook haalt u met de SGA een uitgebreide bibliotheek aan gedigitaliseerde geluiden in huis, zoals het gebrul van de motoren tijdens het opstijgen en het geluid van het uitklappende landingsgestel en - als u dat laatste gekund niet gelloord heeft - het geluid van een crash.
Heeft u een Sound Blaster geluidskaart in de computer, dan kunt u ook genieten van de gesproken berichten van de verkeerstoren en de ATIS boodschappen. Bij lesvluchten kunt u de instructies van de leraar beluisteren.

Ook nooit weg is een uitbreiding van de uter beschikking staande luchtvloot in de vorm van een Concorde SST, een Mustang P51D toestel uit de Tweede Wereldoorlog, de beroemde Laird Turner Meteor Racer uit 1939 en tenslotte de Spectrum Beaver RX 550 Ultralight.


MS-DOS


MS-DOS

Met een gemiddelde kruissnelheid van ongeveer 88 km/uur is dit laatste toestelletje nabijna prima geschikt voor het maken van lesvluchten en om eens op uw gemak de omgeving te verkennen.

PRODUKTINFO

Fabrikant: Mallard
Microcomputers:
MS-DOS: ƒ 99,00 / BEF 1935
Beeld: Herc/CGA/EGA/VGA
Geluid: AdLib/Soundblaster/ Thunderboard/ Covox Voice Master
Min. config.: 640K, 286, 10Mhz, harddisk

Geen op zichzelf staand produkt, werkt uitsluitend in combinatie met de Microsoft Flight Simulator 4.0.

Met het SGA pakket krijgt de gebruiker van de Microsoft Flight Simulator 4.0 er wat leuke mogelijkheden bij.
Om te beginnen de betere resolutie: het nieuwe panel is zeer fraai met een aantal bijgevoegde instrumenten. Echter dan moet u wel de juiste kleurenkaart hebben. Video 7, Tseng, etcetera, worden ondersteund, maar de veel gebruikte Trident kaart dus niet. In dat geval krijgt u alleen een verbeterde uitvoering van het bestaande panel. Volgens goed-ingelichte bron komt er binnenkort een driver voor de Trident kaart aan.
Het geluid bij de simulator was niet geweldig. Wel, dit is een hele verbetering. Vooral de motorgeluiden voor de prop en jet zijn goed. Voor het intrekken van het onderstel hoort u een hydraulisch pompje lopen, en voor de flaps hoort u een elektrische motor.

Voor wie wat extra mogelijkheden in zijn computer heeft zitten, en een enthousiast gebruiker is, een leuke uitbreiding van FS4.

George Drubbel

BATTLE ISLE

BATTLE ISLE, DAT ZICH AFSPEELT IN DE NABIJE TOEKOMST, BEGINT MET U IN TE LICHTEN OVER HET VERLEDEN. U ZIET DE REGERING VAN EEN PLANEET IN VERGADERING. DE VOORZITTER VERTELT DAT HET EINDELIJK GELUKT IS OM DE VIJAND TE VERSLAAN. EEN SHUTTLE IS WEGGESTUURD NAAR HET OORLOGSGEBIED. HET VERHAAL DAT HIJ TERUGZENDT NAAR DE MOEDERPLANEET IS HET VERHAAL VAN EEN OVERWINNING. VERVOLGENS ZIET U EEN AUTO AANKOMEN BIJ EEN HUIS HIER OP AARDE (EEN HEEL ERG MOOI PLAATJE OVERIGENS). IEMAND STAPT UIT DE AUTO EN GAAT HET HUIS BINNEN. HIJ ZET DE COMPUTER AAN EN BEGINT AAN HET LAATSTE NIVEAU VAN .... BATTLE ISLE.

Die persoon bent u uiteraard. Wint u het spel dan redt u de bevolking van die verre planeet van een vijandige overheersing.

Voordat het werkelijke spel begint kunt u uit een aantal zaken kiezen. Het belangrijkste is of u de computer als tegenstander wilt, of dat u liever tegen een menselijke tegenstander speelt. Verder kunt u een codewoord ingeven dat aangeeft op welk niveau u wilt beginnen. Elke keer dat u een niveau afrondt, krijgt u een nieuw codewoord.

HET SPEL

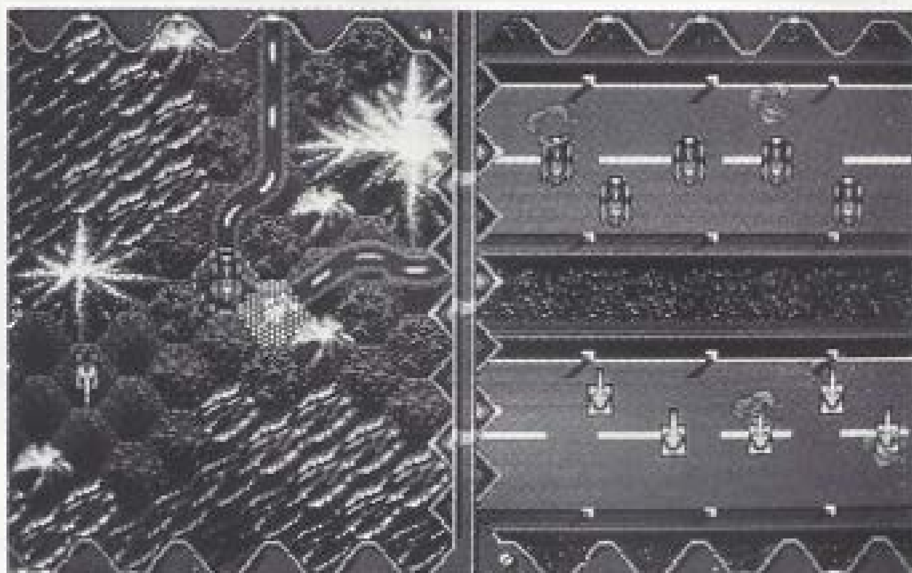
Battle Isle is een echt strategiespel, de tijdsfactor speelt geen enkele rol; u mag zolang nadenken als u wilt. Het spel wordt gespeeld in twee verschillende beurten; in de ene beurt beweegt u, in de andere valt u aan. Het speelveld bestaat uit zeshoeken. Als we er vanuit gaan dat u tegen de computer speelt, dan is de linkerhelft van het scherm uw venster op het speelveld. De rechterhelft is het venster van de computer. U kunt uw venster vrijelijk over het speelveld bewegen. Dit betekent dat u het hele speelveld kunt overzien op uw helft van het scherm.

Doel van het spel is het vernietigen van de tegenstander; dit kan op twee manieren: het uit de weg ruimen van alle tegenstanders of het bezetten van het hoofdkwartier van de tegenstander met infanterie. Zoals uit het voorgaande blijkt hebben beide partijen een hoofdkwartier en soldaten, beter gezegd: troepen. De troepen nemen steeds één zeshoek in beslag. Als het spel begint mag u uw troepen verzetten, uw tegenstander mag als eerste aanvallen.

Het bewegen van troepen gebeurt door met de wijzer op de te bewegen eenheid te gaan staan, vervolgens wijst u aan waar de troepen heen moeten. Ook kunt u op dit moment nadere informatie, zoals over de sterkte en inzetbaarheid van uw troepen opvragen. Het is eveneens mogelijk een overzicht van het hele speelveld met daarin alle zichtbare troepen op te vragen. Wanneer u uw troepen naar tevredenheid verplaatst hebt, vertelt u dit aan de computer. Nu wordt er van beurt gewisseld.

Eerst worden al uw orders uitgevoerd. Heeft uw tegenstander aanvalsorders gegeven dan worden die nu in beeld gebracht: u ziet uw eigen troepen en die van uw tegenstander. Deze vuren nu een

AMIGA



salvo op elkaar af; bijvoorbeeld uw tegenstander heeft zijn tanks de opdracht gegeven om uw lichte troepen aan te vallen. U ziet beide troepen op het scherm in het landschap zoals dat ook te zien is op het speelveld. Meestal worden niet alle troepen vernietigd en kan de eenheid gewoon door blijven vechten.

Als de aanvalsronden zijn uitgevoerd, mag u gaan aanvallen. In principe gaat dat hetzelfde als bewegen; u klikt op een van uw eigen troepen om te zien welke vijandelijke troepen u kunt aanvallen. Klikt u op die troepen, dan wordt tijdens de wisseling van ronden uw aanval uitgevoerd.

Er zijn zeer veel verschillende troepen. Tijdens de eerste paar ronden beperkt het zich nog tot een stuk of vijf, algauw worden het er tien à twintig. Deze bestaan lang niet allemaal uit gevechtstroepen. Zo zijn er bijvoorbeeld vliegdekschepen, vliegtuigen en enorme pantserwagens die uw grondtroepen veel sneller en effectiever kunnen vervoeren. De verschillende gevechtstroepen verschillen onderling qua vuurkracht, bepantsering en de afstand waarover ze zich kunnen bewegen. Tenslotte zijn er ook nog troepen die niet alleen aangrenzende zeshoeken kunnen aanvallen, maar ook troepen die veel verder verwijderd zijn.

Een winnende strategie is niet echt aan te geven, meestal werkt het heel goed om eerst uw zware troepen rechtstreeks op de vijand af te sturen, en dan een pantserwagen met grondtroepen stiekem naar het hoofdkwartier van de vijand te sturen. Maar als u tegen een menselijke tegenstander speelt, dan is het natuurlijk heel erg afhankelijk van de strategie die hij of zij volgt.

PRODUKT INFO

Fabrikant: Bluebyte/UbiSoft
Microcomputers:
Amiga (1Mb) ƒ 109,-/ BEF. 2135
Atari ST (1Mb) ƒ 109,-/ BEF. 2135
MS-DOS ƒ 119,-/ BEF. 2299
Beeld: EGA/VGA
Geluid: AdLib/Soundblaster/Thunderboard
Min. config.: 640K, 286 10Mhz

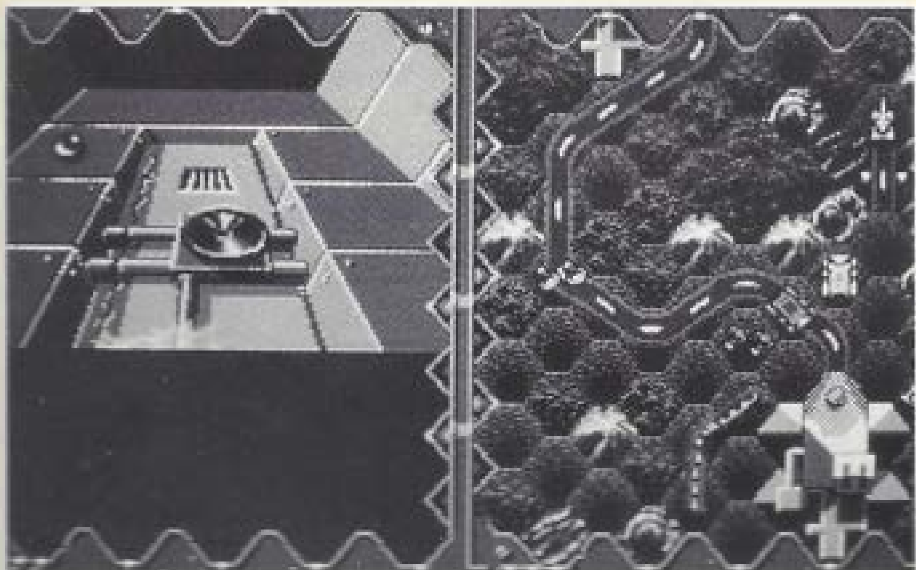
AMIGA



Voor wie kan schaken, moet dit een soort déjà vu zijn. *Battle Isle* lijkt door de verschillende soorten stukken die allemaal anders bewegen erg op een schaakspel. Ik denk dan ook dat dit spel hetzelfde publiek zal trekken. De plaatjes die u te zien krijgt als u gewonnen heeft, voegen niets toe aan het spel, maar ze zijn zeker aangenaam om naar te kijken.
De vraag is of de computer sterk genoeg speelt om van de echte fanaten te winnen. Hij speelt zeker sterk genoeg om mij regelmatig van het bord te vegen. Gelukkig krijg je aan het eind van elk niveau een codewoord zodat je niet telkens opnieuw hoeft te beginnen. Een spel om eerst eens te bekijken.

Jan-Willem van Riet

AMIGA



Het is het jaar 2000, een oorlog heeft het grootste deel van de wereld verwoest. Na het uiteenvallen van de diverse communistische staten in het begin van de jaren negentig, is er nooit meer een stabiele situatie geweest.

TWILIGHT 2000

Eerst waren het lokale oorlogjes, maar in het jaar 1997 breekt er een nucleaire oorlog uit op wereldschaal.

BEGIN VAN HET EIND?

De wereld is teruggevallen tot een staat van anarchie. Groepjes soldaten van de verschillende landen trekken rond. Sommigen om de mensen te helpen, anderen om te plunderen. Twilight 2000 speelt in Polen; hier is de oorlog al het langst aan de gang. Er is geen regering meer, en nog slechts nog enkele openbare voorzieningen. Gelukkig is er nog een groepje soldaten, onder leiding van iets dat nog een beetje op een regering lijkt. Dit groepje probeert Polen te herstellen, in ieder geval weer een schijntje orde te brengen. Helaas is er in dit deel van Polen ook een machtswellusteling aan het werk: baron Czarny. Vroeger was hij lid van de ZOMO, de Poolse motorbrigades die de demonstraties van Solidarnosc in het begin van de jaren tachtig zo wreed onderdrukten. Het doel van het spel is, om met twintig soldaten, eerst genoeg sympathie en territorium te winnen om daarna oorlog te voeren met de zwarte troepen van Baron Czarny.

INDRUKWEKKEND

Als u het spel opstart, begint er een indrukwekkende intro. Scènes van massadestructie, vliegtuigen en tanks die prachtig geanimeerd zijn. Deze intro neemt alleen dan ook al tweeëneenhalve megabyte in beslag! Daarna krijgt u de gelegenheid om een team van twintig personen samen te stellen. Paragon claimt dat dit de meest uitgebreide karaktergenerator is, die ooit in een computerspel is geïmplementeerd. De bedoeling is eigenlijk dat u een carrièrepad uitstippelt voor uw team. De carrière begint natuurlijk al voor de oorlog. Ze kan bestaan uit civiele beroepen, zoals arts of advocaat, maar natuurlijk zijn er ook heel gedetailleerde militaire keuzes voorhanden. Hoe langer u het carrièrepad van de figuur maakt, hoe ouder hij of zij is als de oorlog begint. Dit heeft bijvoorbeeld een gunstige invloed op de leiderschapskwaliteiten, maar het is niet zo goed voor de kracht en het uithoudingsvermogen.



IBM

Als u eenmaal een team van twintig mensen hebt gevormd, begint het eigenlijke spel. U ziet nu het kantoor op de basis in Krakow. Hier krijgt u uw opdrachten. Om deze uit te voeren moet u uit uw twintig teamleden een groepje samenstellen van vier mensen. Natuurlijk is het afhankelijk van het soort opdracht dat u moet uitvoeren, welke personen u uitkiest. Als het groepje eenmaal gevormd is, gaat u naar de bevoorradingskamer. Hier zijn alle zaken te vinden die belangrijk zijn voor militaire missies. Zo'n veertig verschillende wapens, met alle soorten ammunitie die u maar kunt bedenken, maar ook bloedplasma, sneeuwschoenen, infraroodkijkers et cetera et cetera. Heeft u zich eenmaal bevoorraad, dan gaat u naar de voertuigkamer. In de loop van het spel verzamelt u diverse voertuigen zoals tanks en jeeps. Maar als het spel begint is deze kamer nog leeg, en zult u te voet moeten gaan.


IBM

De echte opdrachten spelen zich buiten af. Als u loopt ziet u de wereld schuin van boven. U ziet alleen de teamleider lopen, de andere drie leden van het team lopen net buiten beeld, totdat een gevecht begint. Bij de gevechten kunt u kiezen of u alles zelf wilt beslissen, of dat de computer dit voor een deel van u overneemt. Dit valt onder het PAL systeem, waar Paragon zo trots op is. Simpel gezegd komt het neer op het feit dat de persoon die ergens het meest geschikt voor is, ook de actie onderneemt. Lopen en vechten zijn lang niet het enige wat u kunt doen in dit deel van het spel. U kunt op diverse manieren voedsel verzamelen, uitrusten, dingen onderzoeken, verkennen, gebruik maken van uw zakcomputer met een kaart van de omgeving en zo nog wat zaken. Maar de echte lol begint pas als u een voertuig heeft gevonden.

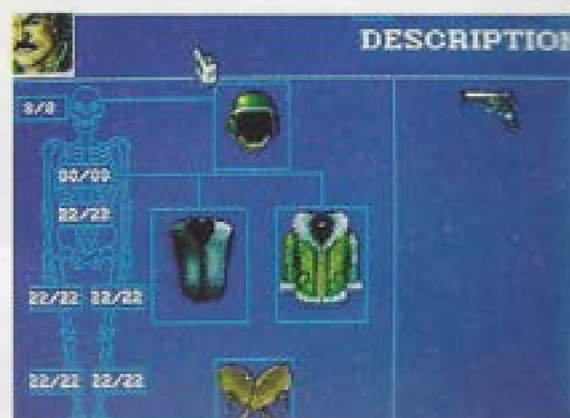
Het spel kent een aantal speciale momenten, die aangegeven worden door mooie, gedigitaliseerde plaatjes. Bijvoorbeeld de eerste tank die u vindt; wanneer u hier instapt, verandert het wereldbeeld naar dat van de chauffeur. U ziet dus de wereld, maar midden in het beeld steekt de loop van de tank uit. U kunt in een tank ook kiezen om de rol van de schutter te spelen.

Het spel bevat een aantal scenario's die achter elkaar gespeeld moeten worden; dus dingen als gevangenen bevrijden en medicijnen rondbrengen. Aan de hand van de behaalde resultaten, stijgt uw populariteit bij de bevolking, en maakt u kans om de strijd met baron Czarny te winnen.

PRODUKT INFO

Fabrikant: Paragon/Empire
Microcomputers:
Amiga (1Mb) ƒ 129,50/ BEF. 2495
Atari ST (1Mb) ƒ 129,50/ BEF. 2495
MS-DOS ƒ 139,50 / BEF. 2695
Beeld: EGA/VGA
Geluid: Adlib/Roland/Soundblaster/Thunderboard
Min. config.: 640K, 286 10Mhz+, harddisk

IBM



Dit is echt een heel erg ongelooflijk mooi spel. Het ziet er allemaal zeer verzorgd uit, en de intro is adembenemend. Het zijn steeds korte fragmentjes die zo uit een film zouden kunnen komen. Sterker nog, ik vermoed dat de beeldjes uit de Golfoorlog zijn overgenomen. Het spel zelf is zeer complex. Voor een rollenspel bijvoorbeeld is een team van twintig personen wel heel erg veel. Het nadeel hiervan is dat je je niet kunt vereenzelvigen met de teamleden. Ik zou het al heel knap vinden als u de naam van alle twintig leden wist aan het eind van het spel...

Door het enorme aantal mogelijkheden is het wel even wennen. Maar als u van oorlogsspelen houdt is dat dan ook wel de moeite waard. Het is waarschijnlijk een van de meest natuurgetrouwe oorlogssimulaties die er momenteel zijn. Voor wie liever op monsters schiet, is dit dus niet geschikt. En voor beginners is het zeker veel te moeilijk.

Jan-Willem van Riet

Het Franse softwarehuis Titus brengt tegenwoordig uitstekende spellen op de markt zoals The Blues Brothers dat in Hoog Spel 7, pag. 64 besproken werd. Met name de MS-DOS versie van dat spel bleek een verrassing, eindelijk eens een behoorlijk platformspel voor MS-DOS. Ook Titus the Fox is een platform spel, de hoofdpersoon is een charmant vosje. Foxy, de verloofde van Titus is door het tijdschrift waar ze voor werkt, naar de Sahara gestuurd om een artikel te schrijven over de woestijnvos. Tijdens een nachtelijke fotosessie wordt zij ontvoerd door bandieten. Deze verkopen haar aan de ridders van Shah Hassan, waar zij nu tegen haar zin in de harem zit gevangen. Titus de Vos wil haar bevrijden.

TITUS THE FOX



To Marrakech and Back

GROOT

Titus the Fox is een redelijk groot spel, 16 levels met in totaal meer dan 900 schermen. Titus kan niet alleen lopen, maar ook klimmen, kruipen en springen, waarbij de gesprongen afstand afhankelijk is van de manier waarop u de joystick behandelt. Ook kan tijdens een sprong van richting veranderd worden.

Titus hoeft niet altijd te lopen of te springen, soms kan hij gebruik maken van de gouden bromfiets, het skatebord of het vliegende tapijt. Met de gouden bromfiets gaat hij supersnel naar de volgende locatie, u dient onderweg echter wel over snelle reflexen te beschikken. Het skatebord maakt u tot een publiek gevaar ter wijl u met het vliegende tapijt over de hoofden van de tegenstanders heen vliegt.

Ieder level is op het eerste gezicht een normaal platform-gebeuren, maar kent daarnaast een aantal geheime kamers met extra bonussen. Deze kamers zijn uitsluitend te betreden via geheime gangen die niet zo eenvoudig te vinden zijn.

Titus kan uiteraard veel meer dan lopen en springen. Rondslingerende voorwerpen kunnen opgepakt en gebruikt worden. Of stapel een aantal voorwerpen op elkaar om nog hoger te kunnen klimmen of springen. Ook is het mogelijk voorwerpen te gooien om daarmee vijanden onschadelijk te maken.

Voorwerpen zoals de bal, de trampoline en het skatebord hebben speciale mogelijkheden en stellen u in staat delen van het level te bereiken welke op een normale manier onbereikbaar zijn. Door het aanbeeld, de kluis of een ander zware voorwerpen van een hoogte te laten vallen kunt u doorgangen creëren. Met de bowlingbal kegelt u uw tegenstanders onderuit.

Titus komt meer dan 50 verschillende vijanden tegen waaronder Babyboon, de baby met de dodelijke fles en Toyo de bebrilde slang. Iedere vijand gedraagt zich weer anders en u moet zelf uitvinden hoe te reageren. De makkelijkste manier iemand uit te schakelen is vaak door hem met een voorwerp te raken of iets van bovenaf op hem te laten vallen - hoe zwaarder het voorwerp des te beter. Een andere optie is een tegenstander stiekem van achteren naderen, hem/haar optillen en vervolgens het veld uitsmijten. U slaat twee vliegen in één klap wanneer u dan nog een andere tegenstander weet te raken.

Om een level te kunnen verlaten dient Titus de magische olielamp te vinden. Ook krijgt u dan het password voor het volgende level.

AMIGA/ST/C64

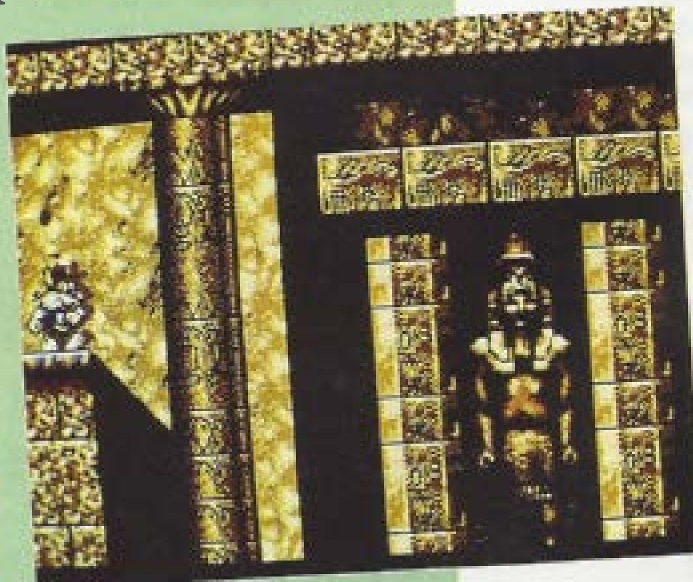
Dit is een van de leukste platformspellen die ik ken. Moeilijk, ingewikkeld maar niet onspeelbaar. De grappen en grollen zijn legio en je kunt verschillende kanten op wat betreft het oplossen van de puzzels. De velden zijn dermate groot dat het wel even duurt voordat je alles door hebt, zeker omdat in sommige velden delen van het spel zich boven of onder het speelscherm bevinden. En dat moet je dan ook weer eerst zien te ontdekken.

Het spel ziet er uitstekend uit, met name de C64 versie is van een uitstekende kwaliteit. Het aanschaffen waard!

Harry d'Emme



AMIGA



AMIGA

MS-DOS

Titus the Fox valt nog het beste te vergelijken met Super Mario op Nintendo. Groot, ingewikkeld en boordevol extra's die je wel eerst allemaal moet zien op te sporen. Voorlopig houdt dit spel je wel even van de straat. Zeker voor de PC bezitters onder ons is Titus the Fox een ontdekking, een goed platformspel op PC is zeldzaam. De PC uitvoering is daarbij nog eens uitstekend verzorgd ook, zelfs de CGA versie ziet er zeer appetijtelijk uit. In EGA en VGA is het pas echt genieten! De muziekjes doen heerlijk Oriëntaals aan en ook nu blijkt weer eens dat een muziekkaart eigenlijk niet mag ontbreken in een PC.

Totdat we een echte Super Mario op PC hebben, is Titus the Fox een meer dan uitstekend alternatief.

Helen Balens

PRODUKT INFO

Fabrikant: Titus
Amiga ƒ 79,50/ BEF. 1599
Atari ST ƒ 79,50/ BEF. 1599
C64 cass ƒ 39,95/ BEF. 799
C64 disk ƒ 55,00/ BEF. 1099
MS-DOS ƒ 89,50/ BEF. 1799
Beeld: Herc/CGA/EGA/VGA
Geluid: Adlib/Roland/Soundblaster/ Thunderboard
Min. config.: 512K, DOS 3.0
Beveiliging: keydisk

Er wordt gewerkt aan versies voor Nintendo NES, Game Boy en Super NES. Deze zullen hoogstwaarschijnlijk eind 1992/begin 1993 uitkomen. Over Sega en Atari Lynx versies is nog niets bekend.

FIRE TEAM 2200

FIRETEAM 2200 IS HET NIEUWSTE SPEL VAN HET AMERIKAANSE, IN WAR-GAMES GESPECIALISEERDE HUIS, SIM SYSTEMS DAT DOOR INTERNECINE/STORM COMPUTERS IN EUROPA UITGEBRACHT WORDT. HET IS EEN FUTURISTISCH STRATEGIE-SPEL WAARBIJ DE SPELER AAN HET HOOFD STAAT VAN EEN GROEP HUURLINGEN DIE IN EEN UITGEBREIDE REEKS SCENARIO'S ZOVEEL MOGELIJK VIJANDEN UIT DE WEG MOET RUIMEN.

DE TOEKOMST

In het jaar 2200 maken niet langer regeringen de dienst uit maar groepen bedrijven, gebondeld tot kartels. Deze kartels vechten op Aarde hun concurrentieslagen uit door middel van prijsoorlogen.

Technologische ontwikkelingen hebben de FTL-aandrijving (Faster Than Light - sneller dan het licht) mogelijk gemaakt. Alhoewel FTL buitensporig kostbaar is, wordt het toch profijtelijk doordat sommige stoffen van andere werelden gigantische bedragen op Aarde opbrengen. Slechts een paar kartels echter hebben in FTL geïnvesteerd.

In tegenstelling tot ruimte-technologie heeft de wapenontwikkeling echter geen echt grote vooruitgang geboekt. De nadruk ligt op defensieve technologie; hierdoor zijn pantservoertuigen nu beschermd met behulp van meervoudige lagen bewapening welke laag voor laag weggeschoten moeten worden. Een directe, allesvernietigende voltreffer met één schot komt niet meer voor.

Vliegtuigen en hovercrafts worden vaak gebruikt voor verkenning, terwijl pantservoertuigen de meeste vuurkracht leveren. Infanterie wordt nog steeds benut omdat deze strategische punten beter kan verdedigen dan pantser eenheden. Nucleaire oorlogsvoering is niet effectief gebleken in kleinschalige conflicten. Een nucleaire explosie brengt meestal meer schade toe aan dat wat verdedigd moet worden dan dat het verdedigt. Ook biologische wapens zijn uit den boze, omdat de biologische samenstelling van andere planeten niet voldoende bekend is om de resultaten van het inzetten van biologische wapens te voorspellen. De economische strijd wordt dus gestreden met conventionele middelen. Ervaring heeft geleerd dat bij conventionele oorlogsvoering diegene die het eerst arriveert betere kansen heeft. Verdedigen is tenslotte eenvoudiger dan aanvallen.

In het begin van het spel bent u een beginnende commandant van een Fireteam in dienst van Lumina Metals, een van de kartels. Doel van het spel op korte termijn is te overleven, op langere termijn wilt u uw eigen Fireteam van huurlingen van de grond krijgen.

HET SPEL

U kunt beginnen met de TUTORIAL om op een simpele manier kennis te maken met het spel. Leuker is het, om zelf direct een groep huurlingen samen te stellen; neem gerust een risico. U krijgt 300 punten en kunt kiezen uit alle denkbare onderdelen om aan te schaffen, tanks, hover-tanks, pantserwagens, trucks maar ook verschillende eenheden infanterie. Vervolgens kunt u een missie uitzoeken uit een serie trainings-missies of een van de twee campagnes spelen. Het is zeker aan te raden flink wat trainingsmissies te spelen om goed bekend te raken met het spel.

Vergeet bovendien niet flink wat geld voor nieuwe, betere eenheden te verdienen, voor u zich waagt aan de campagnes. Zo niet, dan wordt u spel na spel afgeslacht, u verliest snel geld, mensen en vooral de hoop.

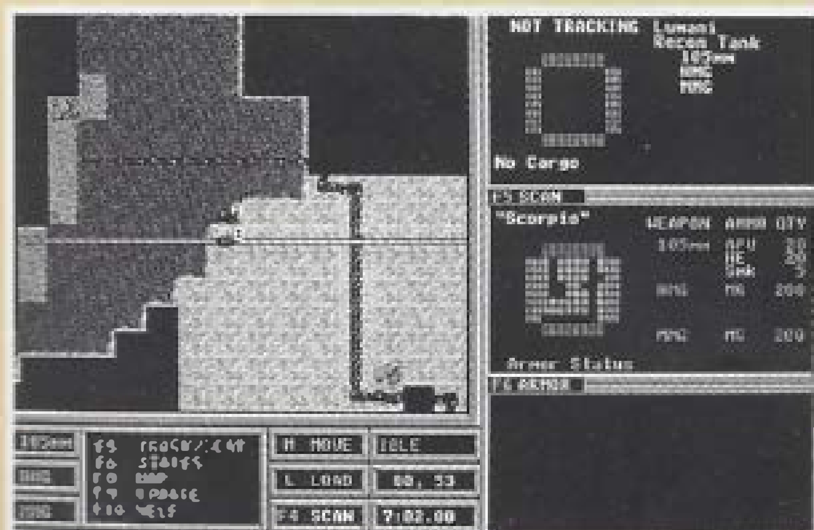
De handleiding is duidelijk, de installatie eenvoudig. Ook de kopiëer-beveiliging is heel simpel, het opzoeken van een reeks getallen vermeld bij een naam, een kind kan de was doen. Ook de normaal gesproken wat moeilijkere modem-optie is simpel te gebruiken.

Voor strategie-liefhebbers een aanrader, zeker daar de mogelijkheid bestaat om via een modem of nul-modem kabel het spel te spelen met een andere wargame-liefhebber.
Het spel is grafisch niet bijzonder, maar dit doet niets af aan het prima spel; geluidseffecten zijn sporadisch, maar prima.

Het spel is behoorlijk diepgaand. Het ontwikkelen van je groep huurlingen door de tests en de twee campagnes is een heel leuk gegeven en een verrijking van een toch al buitengewoon goed wargame.

Voor de gevorderde war-gamer door de diepgaande conflicten en inhoudelijke perfectie een absolute aanrader! Beginners kunnen beter naar een ander spel uitkijken.

Rob Hunter



MS-DOS





In de ruimte, waar nog nauwelijks wetsvertegenwoordigers zijn, gedragen de kartels zich meer als de VOC in de 16e eeuw: pakken wat je pakken kan, desnoods met wapengeweld. Een economisch geavanceerde samenleving is gebaseerd op specialisatie; dat geldt eveneens voor het militaire aspect. Omdat het erop na houden van een leger duur en kostbaar zou zijn, zijn de kartels overgegaan tot aannemen van huurlingen om het vuile werk in de ruimte op te knappen.

PRODUKT INFO

Fabrikant: Sim Systems
Mikrocomputers:
Amiga (1Mb) ƒ 119,00 / BEF. 2299
Atari ST (1Mb) ƒ 119,00/ BEF. 2299
MS-DOS ƒ 119,00/ BEF. 2299
Beeld: EGA 256K/VGA
Geluid: Adlib/Soundblaster/ Thunderboard
Min. config.: 640K, XT/AT
Harddisk met 2 Mb vrij aanbevolen

FORMULA ONE GRAND PRIX

WURM UZELF IN HET KRAPPE KUIPJE VAN EEN FORMULE 1 BOLIDE. STEEK HET STUURWIEL OP Z'N PLAATS EN GESP DE GORDELS VAST VOOR EEN EERSTE OEFENRONDE. ALS DE WAGEN NAAR WENS IS KUNT U KWALIFICATIE-RONDEN RIJDEN OM EEN GOEDE STARTPOSITIE TE VEROVEREN VOOR DE RACE.

GEUR VAN VERBRAND RUBBER

Formula One Grand Prix van MicroProse is een simulatie rond het racen. De maker van het programma, Geoff Crammond, is een oude bekende. Hij tekende namelijk ook al voor de spellen *Stunt Car Driver* en - lang geleden voor de C64 - *Revs* en *Revs+*.

Dat er voor het rijden van een race meer komt kijken dan instappen en wegscheuren wordt al snel duidelijk. Het is weliswaar mogelijk om gelijk te starten in een standaard wagen voor een paar proefrondjes, maar om een compleet seizoen in dit geldverslindende circus mee te draaien is meer nodig.
Om te beginnen moet de wagen worden geprepareerd en afgesteld om


AMIGA


ATARI ST

zo optimaal mogelijk te functioneren op het circuit. De stand van de voor- en achterspoilers dient te worden ingesteld, waarbij rekening moet worden gehouden met het effect hiervan op het rijgedrag. Meer neerwaartse druk maakt de wagen stabieler, maar het gaat wel ten koste van de snelheid. Als de afstelling van de spoilers is bepaald moet men de versnellingsbak afregelen. Meestal gebeurt dit door de laagste versnelling in te stellen op de maximum snelheid voor de langzaamste bocht en de hoogste versnelling op de hoogst bereikbare snelheid op het rechte stuk. Als dan ook nog de balans tussen de voorste en achterste remmen is ingesteld en een type band is gekozen kan men vertrekken voor een eerste proefrit.

Het afstellen van de wagen is een zaak van experimenteren. Dat hierbij van alles fout kan gaan moge duidelijk zijn. Gelukkig bevat de handleiding een tabel waarin de meest voorkomende gebreken, alsmede een oplossing ervoor staan vermeld. Het programma biedt de mogelijkheid om de instelling voor de wagen - voor elk circuit afzonderlijk - te saven.

OPTIES

Zoals we van MicroProse zijn gewend bevat ook deze simulatie weer erg veel opties om het spel aan de eigen wensen en vaardigheden aan te passen. Een greep uit de mogelijkheden: men kan kiezen uit vijf soorten tegenstanders, van beginners tot zeer ervaren coureurs. Men kan een automatische versnellingsbak laten monteren, ervoor kiezen dat het programma automatisch zorgt voor het op tijd afremmen van uw wagen, als u dat wilt kan het programma de wagen na een slip weer vanzelf in de goede richting draaien of men kan bepalen dat uw auto onverwoestbaar is. Ook is het mogelijk om - vooral erg handig indien u zelf schakelt - in de cockpit een voorstelling te laten tonen voor de ideale versnelling voor de volgende bocht. Ook uiterst nuttig is de mogelijkheid om de 'ideale lijn' op het asfalt te laten projecteren. (Deze opties kan men desgewenst ook tijdens de race in- of uitschakelen.)

Maar hier houden de mogelijkheden nog niet op. Indien men dat wenst kan de tijd worden ingesteld waarin men kwalificatieronden mag rijden (vijf minuten tot twee uur), maar ook kan men bepalen hoeveel ronden van de race men wil rijden (10-100%). Met andere woorden een race van 60 ronden die men voor 100% wil rijden duurt zo'n anderhalf tot twee uur. Aangezien een compleet seizoen u over zestien circuits voert is de save-optie natuurlijk erg welkom.

MEER DEELNEMERS

Wanneer meer dan één speler aan de race wil meedoen kan men een groter aantal coureurs selecteren, tot een maximum van 35. Hiervan plaatsen zich dan maximaal 26 voor de race zelf. Het programma werkt hier dan als volgt: u stelt in een menu in hoevaak de verschillende spelers aan de beurt komen. *FOGP* zorgt er dan voor dat iedereen even lang achter het stuur zit. Terwijl een speler de wagen bestuurt, worden de wagens van de andere spelers door de computer bestuurd.

CAMERA'S

Behalve een blik op het circuit vanuit de cockpit van de racewagen kan men de gebeurtenissen aanschouwen via diverse camera's. Een aantal ervan staat langs het circuit opgesteld, maar er zijn ook camerastandpunten in te nemen die uw wagen (of elke willekeurige andere) achtervolgt of vanaf de voorkant in beeld houden. Ook kan men een herhaling van de laatste twintig seconden van de race bekijken, waarna men weer terugkeert naar de strijd. Een goede manier om bekend te raken met het circuit is de demo mode, die inhoudt dat men als het ware als passagier met een ervaren coureur meerijdt. Hierdoor leert u niet alleen het circuit kennen maar ook op welke punten de professionals proberen hun tegenstanders in te halen.

PRODUKTINFO

Fabrikant: MicroProse
Microcomputers:
Amiga (1Mb): ƒ 139,50 / BEF 2695
Atari ST (1Mb): ƒ 139,50 / BEF 2695
Beveiliging: handleiding

AMIGA/ATARI ST

FOGP is meer dan zomaar een race-spel. Men kan het wel als zodanig spelen door alle opties zo in te stellen dat men alleen nog maar hoeft te sturen, maar als men zelf alle touwtjes in handen neemt zal snel blijken dat het een behoorlijk complexe simulatie is.
Als alle andere MicroProse produkten gaat ook *FOGP* vergezeld van een lijvige handleiding van bijna 170 pagina's. Hierin wordt niet alleen uitgelegd hoe het programma kan worden bediend, maar het geeft ook veel achtergrond-informatie over de wereld van het racen.

Door de vele opties en moeilijkheidsgraden is *FOGP* geschikt voor zowel de beginnende speler als voor degenen die hun tanden in een echte race-simulatie willen zetten. Het enige dat ik in dit programma mis is de mogelijkheid om op te vragen hoeveel men voor ligt op nummer twee, dan wel achter op de leider. Ondanks dat een aanrader.

Mart Wills


ATARI ST

NIEUWTJES · STOP · VERWACHT · STOP · LAATSTE NIEUWS · STOP

PACIFIC ISLANDS

MS-DOS



Pacific Islands is het vervolg op het spel Team Yankee waarin u zo'n 25 scenario's voorgeschoteld krijgt. U neemt het op tegen losgeslagen Russische militairen die, gesteund door Noord Korea, een eilandengroep in de Stille Oceaan hebben bezet.
Aan u de schone taak om alle vijf de eilanden te ontzetten. U begint de campagne met een budget van 50 miljoen dollar. Van dit geld moet u wapentuig kopen. Succesvolle acties leveren geld op om de nodige reparaties uit te laten voeren en nieuwe ammunitie te kopen.

MS-DOS



De speler voert het bevel over vier tank-eenheden die in totaal zestien voertuigen bevatten. Qua bediening en opzet vertoont het spel veel overeenkomsten met Team Yankee maar de mogelijkheden zijn in belangrijke mate uitgebreid. Of deze laatste bewering op waarheid berust of slechts een hol verkooppraatje is hopen we u in het volgende nummer van Hoog Spel te kunnen vertellen.

EMPIRE: AMIGA, ATARI ST, MS-DOS

Heroes of the 357th

De beroemde testpiloot Chuck Yaeger heeft zelf ook in dienst gezeten. Tijdens de Tweede Wereldoorlog maakte hij deel uit van de Yoxford Boys, een groep van drie P-51 Mustang jager squadrons die in Engeland waren gestationeerd. Hun belangrijkste taak was het escorteren van bombardementsvluchten tegen de Duitsers. Aan het einde van de oorlog had het 357e squadron niet minder dan 52 aces voortgebracht die gezamenlijk bijna 700 Duitse toestellen hadden neergehaald.



MS-DOS

In *Heroes of the 357th* vliegt u verschillende historische missies die in werkelijkheid ook door de Yoxford Boys werden gevlogen.
Het spel bevat veel details, zoals een serie explosies wanneer u gronddoelen beschiet en wanneer u vanaf geringe hoogte het vuur opent op een rivier zal het water u om de oren spatten.

ELECTRONIC ARTS: MS-DOS



AMIGA

RED ZONE

Psygnosis wijkt in dit spel af van hun vaste patroon door met Red Zone een motorrace spel uit te geven.

Het spel gaat puur op een authentieke recreatie van bestaande circuits waarop men oefenronden kan rijden voordat de race begint. Door de verschillende camerastandpunten kunt u de race vanuit diverse hoeken gadeslaan.
U kunt als coureur bovendien kiezen uit twee verschillende perspectieven, namelijk aan het stuur zittend of de door u bestuurde motor schuin van achter gadeslaan.

Het belooft een supersnel spel te worden waarbij het uiterste van de speler wordt gevergd.

PSYGNOSIS: AMIGA, ATARI ST

AMIGA

EPIC

Lang gewacht en stilgezwegen.......
Nadat we ongeveer anderhalf jaar geleden een demo van *Epic* zagen is het - afgezien van een geldverslindende reclamecampagne - erg lang angstig stil geweest rond dit spel, maar het lijkt er nu verdacht veel op dat het alsnog wordt uitgebracht.

Onderzoek heeft uitgewezen dat de zon binnenkort zal exploderen. Vermoedelijk zal dit binnen 20-30 jaar gebeuren, dus enige spoed bij het ontwikkelen van evacuatieplannen is gewenst. Er worden grote aantallen gigantische ruimteschepen gebouwd en de gehele bevolking vertrekt. Hun tocht voert echter door de neutrale zone van de Rexxons. Dit wordt door de Rexxons opgevat als een vijandige daad en hun jagers openen de aanval op het konvooi.

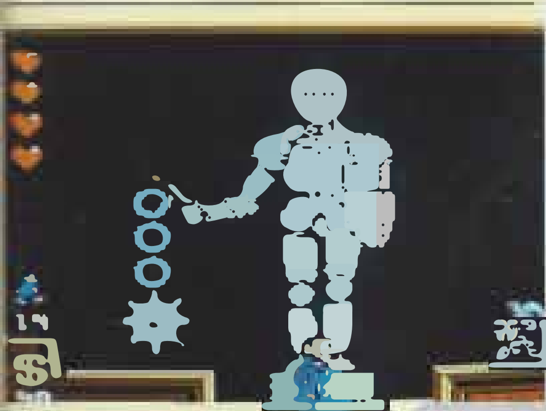
Epic werd geprogrammeerd door Digital Image Design, het team dat onder andere ook *F29 Retaliator* heeft gemaakt. In *Epic* worden programmeerroutines uit *F29* gebruikt.



De programmatuur is echter voor een groot deel herschreven en daardoor 25% sneller geworden. Ook heeft men een speciale techniek ontwikkeld om delen van het spel vast in het geheugen in te laden terwijl men nog aan het spelen is. Dit vermindert de laadtijden aanzienlijk.

OCEAN: AMIGA, ATARI ST, MS-DOS

The Addams Family



U speelt Gomez in dit spel dat op de gelijknamige film is gebaseerd. U onderzoekt de vertrekken, geheime gangen en duistere catacomben van het huis van de Addams familie.
Het doel van de speurtocht is het redden van de familie en terugvinden van uw geliefde vrouw Morticia die door Tully Alford is ontvoerd. Tully is de advocaat van de familie die, gedreven door hebzucht, uit is op het familiekapitaal.
Pas op dat u niet verpletterd wordt door vreemde monsters en enge spoken of aan omlaag stortende spiezen geregen wordt. *The Addams Family* is een arcade adventure met veertig locaties. In het spel worden actie en spanning afgewisseld met humor. Volgens Ocean is *The Addams Family* een van de leukste spellen die u zich maar kunt voorstellen.



OCEAN: AMIGA, ATARI ST, C64

DESERT STRIKE:
Return to the Golf

De gestoorde militaire tiran Generaal Kilbaba heeft een klein maar rijk Arabisch Emiraat bezet. Hij heeft de reputatie geen pardon te kennen met mensen die hem dwarsbomen. Zelfs zijn eigen staf huivert voor 's mans nukken. De President van de Verenigde Staten is van mening dat een grootscheepse luchtaanval te riskant is en hij besluit een kleinschalige aanval te laten uitvoeren. Hiervoor wordt een beroep gedaan op een eenheid commando's die met een AH-64 Apache helikopter naar het gebied wordt vervoerd. U vliegt als piloot het bezette gebied binnen in een poging de troepen van Kilbaba enkele gevoelige slagen toe te brengen door hun offensieve wapens te vernietigen.

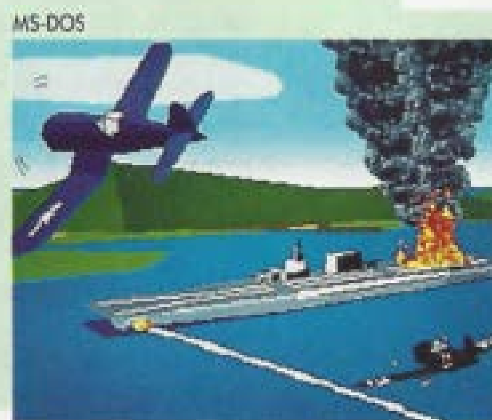

SMD

We hebben een stukje mogen spelen met een vroege versie van dit spel en we waren verbijsterd. Het spel kent 27 missies, waaronder het opsporen van SCUD lanceerinstallaties en het redden van krijgsgevangenen. De actie wordt getoond in isometrisch 3D van uitstekende kwaliteit en de besturing van het toestel is zeer goed.

Zodra we een complete versie van het spel hebben ontvangen zullen we het uitgebreid recenseren.

ELECTRONIC ARTS: SEGA MEGA DRIVE

ACES OF THE PACIFIC

MS-DOS


Op 7 december 1941 voeren de Japanners een verrassingsaanval uit op Pearl Harbor waarbij enorme schade wordt toegebracht aan de Amerikaanse vloot. Amerika is vanaf nu definitief in oorlog met Japan.
Vlieg een missie of kies voor een carrière bij de Amerikaanse of Japanse luchtmacht. Opereer vanaf vliegvelden of monster aan op een vliegdekschip. U kunt in *Aces of the Pacific* uiteraard weer uit een groot aantal toestellen kiezen. Het strijdtoneel omvat de gehele Stille Oceaan met Pearl Harbor zo'n beetje als middelpunt.
Strijdt tegen beroemde Aces zoals Greg 'Pappy' Boyington of Hiyoshi Nishazawa. Onderschep bommenwerpers, voer duikbombardementen uit op vijandelijke schepen en voel uw nekharen overeind gaan staan tijdens een moeilijke landing op een vliegdekschip.

Aces of the Pacific is zeer realistisch, zowel qua beeld als geluid, als we de Dynamix mogen geloven althans.

DYNAMIX/SIERRA ON-LINE: MS-DOS

THE HUMANS

AMIGA


Ze zijn gek, intelligent, vermakelijk en schattig. Het zijn *The Humans* die dankzij Imagitec Design binnenkort uw monitor onveilig zullen maken. Het spel speelt zich af in de prehistorie, wanneer de mensheid nog niet erg ontwikkeld is. Behalve lopen, klimmen en het oprapen en laten vallen van voorwerpen kunnen ze nog niet veel.
Later in het spel leren de Humans ontdekkingen doen waardoor ze tot meer handelingen in staat zijn.

U begeleidt deze schepsels door 100 niveaus in hun speurtocht naar nieuwe uitvindingen zoals de speer, het wiel, het vuur et cetera. Uiteindelijk zullen de Humans evolueren tot de intelligente, sociaal-vaardige en egocentrische wezens die nu de Aarde bevolken. Maar voordat het zover is zult u vele gevaren hebben moeten overwinnen, zoals vraatzuchtige dinosauriërs en vijandige stammen.

MIRAGE: AMIGA, MS-DOS


AMIGA

De Queeste

Zit u muurvast in een adventure? Schrijf uw vragen op en stuur deze naar Ghlen Livid, postbus 74034, 1070 BA Amsterdam en uw probleem zal in De Queeste besproken worden. Om het niet al te eenvoudig te maken zullen antwoorden vaak in cryptische vorm gegoten worden. Bedenk dat Ghlen Livid niet zonder uw steun kan, dus mocht u oplossingen of kaarten hebben, stuur deze dan in.

GHLEN LIVID

Yoho & a bottle of rum, daar zijn we weer. Werden we in begin '92 overspoeld met nieuwe titels, de afgelopen maand was het aanbod wat magertjes. Eigenlijk alleen Startrek - 25th Anniversary en dat is meer een combinatie van adventure en schietspel. Wel leuk is de heruitgave van Fish!, The Guild of Thieves en Corruption in een compilatie, compleet vernieuwd met de interface die we kennen van Wonderland. De titel? Sorry, The Magnetic Scrolls Compilation.
In het kader van klassiekers zal ik daar zeker aandacht aan besteden in toekomstige Queestes. Maar voordat ik begin met tips, eerst mijn hartelijke dank aan al die mensen die complete oplossingen sturen.

MONKEY ISLAND II

Met de hulp die ik jullie vorige keer gegeven heb, zijn jullie natuurlijk allemaal begonnen aan de zoektocht (= de Queeste) naar de vier delen van de schatkaart. Guybrush Threepwood is een absolute opportunist, wat betekent dat hij alles wat hij niet zelf hoeft te doen door iemand anders laat opknappen. Dus waarom zou hij zelf een vis gaan vangen; als jonge vent kan hij toch beter een rondje joggen in een mooi bos. Vooral als zijn trainer/coach hem met een hakbijl op schema houdt..
Ook een wedstrijd eerlijk winnen zou duidelijk te ver voeren voor onze 'held'. Beter is het om een klein beetje vals te spelen, bijvoorbeeld het landschap wat aan te passen als er niemand kijkt. Een groene vloeistof helpt natuurlijk ook altijd bij het vormen van de - o zo belangrijke - lichaamssappen. Als de wind dan ook nog een handje toesteekt kan hij niet meer verliezen.
Ondanks zijn geringe jaren kan onze vriend ook slaapverwekkend bezig zijn; als de beste. Sterker nog, als hij het echt in zijn bol krijgt geelt hij zelfs een aap het heen en weer met een banaan. Mooi is hij ook al niet, onze Guybrush. Maar toch hangt hij met een poster aan de muur. Uit schaamte zou het goed zijn om die lelijke tronie voor eens en voor altijd voor de rest van de mensheid te verstoppen (En waarom niet met een plaatje van een mooie, vrouwelijke, kapitein...)

Nog een vraagje voor de wat meer kwaadaardigen onder u. Stel u heeft een zaag en een vriend van u heeft een houten been...

Ook geheel in het karakter van Guybrush is zijn oplossing voor de tweede wedstrijd die hij moet winnen, de drinkwedstrijd.



Hij is niet echt - beter gezegd helemaal niet - milieubewust, sterker nog in het hele huis van de zeeman staat maar één boom en die vergiftigt hij. Voor de doden niets dan respect, behalve als je Guybrush Threepwood heet. Dan wek je ze op uit hun eeuwigdurende slaap om ze wat stomme vragen te stellen. En zelfs het stelen uit een bibliotheek gaat onze held niet te ver. Waarschijnlijk mag hij in deel drie invaliden in elkaar slaan, of met dwergen gooien of zo iets. Het raadsel dat het meest vraagt van de speler in dit stuk is ongetwijfeld dat raadsel waarvoor je hogere wiskunde moet hebben gestudeerd. Einstein en Planck samen met Turing zouden hun geleerde bollen hierover gebroken kunnen hebben. Hoe moeten wij, gewone stervelingen, daar dan mee klaar komen? Als dit drie is wat is dit dan? Een klein tipje van de sluier wil ik hier toch wel voor u oplichten.
Ik wil geen zware wiskundige verhandelingen houden over binomiaalcoëfficienten en dergelijke, maar ik vraag u toch om de vingers te tellen die de wachter in eerste instantie opsteekt. Als u dat doet en u zoekt een verband met het antwoord dat hij in de voorbeelden geeft, dan moeten de allerslimsten onder u hier uit kunnen komen.

COUNTDOWN

In de immer weer boeiende serie van antwoorden voor het spel Countdown gaan we deze maand verder met het laatste deel. Hiervoor dank aan Pierre van der Ven uit Made. Natuurlijk ben je weer in een riool beland, wat zoeken jullie daar toch altijd? Een riool is YUK! & VIES!!! Maar goed daar ben je dan, gelukkig verschijnt er een ladder als je het kanaal gedicht hebt. De kamer waar je nu in bent heeft een deur die gewoon open kan en eentje die dichtgespijkerd is. Ik wil aan jullie overlaten of je de makkelijke weg neemt, of dat je juist kiest voor de andere oplossing...

Gekozen? Mooi dan ben je nu of dood of je bent in een kamer met een stenen olifant die je kunt bewegen. Maar dan zie je alleen maar een steen, of zou je die ook kunnen ..., nee dat zou te makkelijk zijn, of toch? In ieder geval begint nu de klok te tikken. 60, 59, 58, 57.....0 BOEM!!!

Ok, hier komt de oplossing: gebruik de schroevedraaier drie maal op blauw in het midden, eenmaal op groen beneden en dan tweemaal op rood boven. Nu wordt het tijd voor je laatste actie pak de draadtang en knip. Zit en huiver als je de laatste beelden van Countdown over je scherm voorbij ziet vliegen.

POLICE QUEST III

Over dit wat moeilijkere Sierra adventure kreeg ik deze keer nogal wat vragen binnen. Zo schreef Arjan Sinkige (vaste klant) uit Heiloo:

Geachte Ghlen,

Sinds kort ben ik in het bezit van Police Quest 3. Na vele uren spelen zit ik echter hopeloos vast. Tot nu toe heb ik 104 punten en ben ik bij de getuige bij het industrieterrein. Met geen mogelijkheid krijg ik die vrouw daar weg.'

Beste Arjan, wanneer je haar bezwaren goed aanhoort, zul je merken dat ze wel mee wil. Maar ze wil haar spulletjes niet onbewaakt achterlaten. En, laten we eerlijk zijn, zou jij je winkelwagentje met spullen zomaar ergens laten staan waar dieven het konden meenemen?
Nee toch; dus moet je het winkelwagentje beveiligen, bijvoorbeeld door het ergens aan vast te maken. Wat dacht je van die dingen die een normale politieagent aan zijn riem heeft hangen? Als goed politieagent is het overigens niet onverstandig af en toe eens rapport uit te brengen aan je baas. Misschien als je iets verdachts merkt aan iemand in je omgeving of zo. Ook Bert De Sutter en Zijn Buur (?) zitten vast in dit spel, maar ik vraag me af waarom. Lees de brief maar even mee:

Gents Room
Upper Sandusky Ohio
Ladies Room
Street
Bedroom
Go Downstairs
Joes Bar carrying (Flashlight, Comic Book, Overalls
START
From Oasis 2
Teensy Weensy House
Garden
Cleveland
Cleveland
Enter Circle
To Main Hall of Palace 3
From Minaret 3
Lawn
1 To End of Halway on Phobos
Cramped Space
Closet
Enter Circle
4 To Jungle
Floor gives way
Cell
Up
Observation Room
Roof
Enter Circle
Phobos
Down
2
Examination Room
End of Halway
Other End of Halway
To Marian Desert
U
Basement
D
Other Cell
N
1 From Garden to Cleveland
FINISH
2 From Ruined Castle
Dusty Road Outside Service Station
Boudoir
Plaza
2 From Canalview Mall

LEATHER GODDESSES OF PHOBOS - DEEL 1

'Beste Ghlen,

Herbij enkele vragen: bij Police Quest 3 moet je een tekening maken met behulp van de computer die op je bureau staat. Ik kan alle moorden lokaliseren, maar de computer wil de vorm van de tekening niet herkennen en ik had nochtans begrepen dat dit het geval moest zijn.'



Beste Bert, ook ik had nochtans begrepen dat dat het geval moest zijn. Misschien moet je ook de plaats aangeven waarvan je denkt dat de volgende moord er plaats gaat vinden.
Overigens, waar ook nogal wat lezers op vastlopen is de dameskleedkamer. Je kunt je afvragen wat je als mannelijke politieagent daar nou moet zoeken. Maar je moet onthouden dat Sierra ook Larry heeft gecreëerd. Goed, om deze dameskleedkamer binnen te gaan moet je langs de conciërge. Of zou het mogelijk zijn om de conciërge tijdelijk wat anders te laten doen. (Een verstopt toilet moet zijn betere instincten oproepen.) Eenmaal in de dameskleedkamer aangekomen, is het zaak om bewijzen tegen je partner te vinden. Waar zouden die nu verstopt zijn?

Als laatste over dit spel de vraag van Henk van Holten uit Schiedam. Hij vroeg zich af wat hij moest doen als hij eenmaal de schuilplaats van de broertjes Bames had gevonden. Nadat je hebt aangeklopt mag je er namelijk niet naar binnen. (Raar hè, het is een geheim drugslaboratorium.) Misschien moet je je gewoon aan de wet houden en aan iemand gaan vragen of je alsjeblieft naar binnen mag. En misschien is het zinvol die persoon zo uit te kiezen dat dat ook effect heeft. Marie is dus bijvoorbeeld niet zo'n goede keus. Wel een aardig vrouwtje overigens.

SPACE QUEST IV

Bert en Buur van de voorgaande brief hadden, samen met nog wat anderen ook een vraag over Space Quest IV. Zij willen namelijk de Video Hell's Angels uit de monochrome wereld van Space Quest I van hun motor gooien. Om daarna, met die motor, door de energie barrière te rijden. Uhhm, goed idee, maar misschien hadden de scenarioschrijvers van Space Quest hier niet meteen aan gedacht. Ik denk dat ze er van uit gingen dat jullie allemaal een laf zooitje waren, die bij het minste of geringste al op de vlucht sloegen. (Wat een rare snuiters zijn het toch, die programmeurs van Sierra.)
Geert Verloigne uit Beernem, zat hier ook vast, voornamelijk omdat hij niet wist welke code nu in te tikken.

Beste Geert, je wilt nu weer terug naar Xenon. Toen je daar was, stond er een timepod die je gestolen hebt. Die was net naar Xenon gereisd. Dus de code die in het venstertje van die Timepod stond, ja...

HOLLYWOOD HIJINX

In het kader van 'terug naar de jaren tachtig', alweer een Infocom klassieker. Dit keer wilde ik jullie nog wat tips geven over *Hollywood Hijinx*, een adventure dat je meeneemt door de decors en rekwisieten van erbarmelijke Hollywood films. Het gaat allemaal om een erfenis; om die te krijgen moet je, binnen een bepaalde tijd, een aantal rekwisieten vinden. Het allereerste probleem is: hoe kom ik het grote huis binnen?

In de tijd dat dit adventure op de markt kwam, waren we nog niet gewend dat de beveiliging in de handleiding zat. Maar bij dit spel dus wel. Een van de wat meer obscene raadsels is ongetwijfeld de safe. Om hier de combinatie van te vinden, moet je je het gedrag van de wassen standbeelden laten welgevallen.
(Ze maken hoorntjes naar je.) Wil je hogerop komen, dan moet je niet in de lift gaan staan. Sterker nog een lekkende emmer kan hier uitkomst bieden. Een trap met een gat, en een paar ski's, weet je de combinatie? Met een lucifer onderwater zwemmen vormt op zich geen probleem. Klein nadeeltje, het rode kopje wordt nat en het lucifertje brandt niet meer. Misschien is het een idee om de rol van kaars en lucifer eens om te draaien. Als je zeven gekleurde kaartjes vindt, in de kleuren rood, oranje, geel, groen, blauw, violet en paars, dan moet er een belletje gaan rinkelen. Zo niet dan helpt de klusjesman met zijn kaartje je een eindje op weg.

Omdat het de meeste mensen niet gegeven is om een piano op hun schouders te nemen, is het misschien verstandig die naar het andere eind van de kamer te verplaatsen.

CRUISE FOR A CORPSE

'Beste Ghlen,

AAAAAAARGH, HELP, PANIC, GASP. Dat is zo ongeveer de situatie waarin ik verkeer. Na het 4½ uur spelen van Cruise for a Corpse nog geen splintertje verder. Alles wat ik heb, is een stuk zeep en de rekening voor een parelsnoer. Ik kan slechts een paar mensen ondervragen, en de rest behandeld me alsof ik een naïeve Jehova-getuige ben. (Ik kom dus nergens in.)

Geef me alsjeblieft wat tips of help me op weg, voordat ik zelf in een "corpse" verander. Glen you're my last hope.

Jan Meyroos
Zaanstad

Mmmmm, Jan, als je echt mijn hulp zo hard nodig hebt, dan is het misschien een goed idee om mijn naam goed te spellen, "GLEN", nou vraag ik je. Maar ja, ook Alex van Niel uit Den Haag had wat vragen. Dus hier wat tips. Het belangrijkste van het spel is de conversatie met de verschillende karakters. Elke keer als je met iemand gesproken hebt, moet je goed bedenken wat hij/zij heeft toegevoegd aan je kennis. Hiermee ga je dan, of op onderzoek in een van de hutten, of met iemand anders praten. Na de eerste paar gesprekken bijvoorbeeld, wordt het tijd om in Fabiani's kamer eens wat speurwerk te verrichten. (Een beetje rondsnuffelen in iemands persoonlijke spullen, daar is nog nooit iemand armer van geworden.) Ben je dan bijna aan het eind, dan wordt het tijd om de zaken in de bibliotheek eens wat beter te rangschikken. In de technische handleiding van Van Muller staat vast we: hoe. En, onthoud goed, de meeste Maffiosi zijn zwaar allergisch voor zeep.

KING'S QUEST IV

Even een hele korte van Martijn Heesters uit Breda.

'Beste Ghlen Livid,

In KQ IV kan ik het hoofdstel voor de eenhoorn niet vinden. Dus heb ik een boek over de KQ-serie gekocht. Daar stond in dat ik op het onbewoonde eiland, waar ik gekomen was nadat de walvis me had uitgespuugd, naar de grond moest kijken (LOOK GROUND). Dat werkte dus niet, dus u bent mijn laatste kans.'



Beste Martijn, het ligt er echt. Half verstopt onder het scheepswrak. Echt waar, eerlijk, yep, niet gelogen...

KING'S QUEST V

'Geachte Ghlen,

Hoe kom ik over de waterval heen bij King's Quest V? Een vriend van mij zegt dat je je touw moet gebruiken, maar dat heb ik al eerder gebruikt. Help me alstublieft.

Arjan Kruse, Castricum'

Nee hoor, Arjan, je hebt je touw daar niet voor nodig. Graham is zo lenig dat hij vast wel een plaats vindt om over de waterval heen te komen. (Kijk maar eens goed naar de wand achter de waterval.)

SPACE QUEST III

Ook dit, alweer wat oudere, adventure van Sierra doet nog steeds eenhoop vragen ontstaan. Een van de meest gestelde heeft betrekking op de Arnold Schwarzenegger, alias Terminator, die je op Phleebut op de hielen zit. Het is een goed idee om de riem die hij om heeft te bemachtigen, je weet nooit wanneer zo'n riem je nog eens goed van pas kan komen. Maar je moet hem dan wel eers: even doodmaken. Kom, kom, stel je niet aan, hij is een robot en die kunnen er nou eenmaal heel slecht tegen als ze in allerlei draaiende machines terechtkomen. En jij kon er toch ook niks aan doen dat hij die zware kraan weg probeerde te koppen.

Maar goed, genoeg sentimenteel gedribbel, eenmaal aangekomen op Pestulon, wordt het pas echt menens. Op de een of andere manier moet je ongemerkt door het gebouw heen zien te lopen. De onzichtbaarheidsgordel zou hier heel aardig voor zijn geweest, maar helaas die is op. Dus moet je als een kameleon in de achtergrond opgaan, als de held die je bent door het gebouw sluipen. In de enige vermomming die bij een man van jouw kaliber hoort, de vijanden voor de gek houden dus je gaat als......conciërge.

Nu alleen die deur nog open maken waar je een identiteitskaart voor nodig hebt. (Misschien een goed idee om te onthouden dat bij een identiteitskaart ook een identiteit hoort. En bij een identiteit hoort meestal een gezicht. En bij de identiteitskaart die je even geleend hebt, hoort niet jouw gezicht. En, en, en.)

MANIAC MANSION

Nog even een aardigheidje over dit spel van Yip Wing To uit Amsterdam.

'Het zwembad. Maak eerst de persoon sterk waarmee je werkt, door 'use' de 'machine' te doen op de bovenste verdieping, vierde kamer. Ga dan naar beneden het huis uit. Ga naar de bosjes links van de trap. 'Pick up' de bosjes en je ziet een rooster. 'Open' rooster en ga naar binnen. Loop tot het einde van de gang en je ziet een soort kraan. Schakel nu over naar een andere persoon en ga naar het zwembad. Schakel nu weer terug naar de persoon bij de kraan. Draai de kraan open en schakel vliegensvlug weer terug naar de persoon bij het zwembad. Het zwembad is nu leeg. Ga in het zwembad en schakel terug naar de persoon bij de kraan. Draai de kraan dicht. Nu zal de computer gaan laden en het zwembad komt weer in beeld. En dan....'

Gevoel voor humor hebben de jongens van Lucasfilm toch, of niet soms?

EXIT

Nog even iets over een brief van Simon Tempelaar (echt de Saint schrijft mij ook brieven!). Hij schrijft onder andere dat hij het heel prettig zou vinden als Hoog Spel volledige oplossingen zou plaatsen, desnoods in een vervolgserie. Maar, beste Saint, het probleem daarvan is weer eens duidelijk geworden in Martian Memorandum. Een niet onaardig avontuur, dat zeker niet makkelijk was qua raadsels, ware het niet dat er een helpfunctie bij zit. Elke keer als je ook maar vermoedt dat je iets mist dan roep je die functie op. Helaas speel je het spel dan dus ook in een paar uur uit. Zo gaat dat ook met volledige oplossingen, het zorgt ervoor dat je niet meer zelf of, nog beter, met een vriend probeert om de raadsels op te lossen, maar elke keer bij het minste of geringste probleem grijp je dan naar de oplossing. Dat willen wij niet op ons geweten hebben. Adventures zijn er om over na te denken, niet alleen maar om naar de plaatjes te kijken.

Zo dat was het weer voor een tijdje. Ik denk dat ik maar eens even een paar lokale brouwerijen ga bezoeken om dat te vieren. Tenslotte moet je je contacten ook niet laten verwateren (HaHa). Oh, ja Voor ik ga nog even dit. Ik zou graag van iemand de oplossing krijgen van B.A.T., van Conquest of Camelot en van *Time Machine* (*Ghlen, ben je nu van je stokje gelazerd? Time Machine is een doe n actie spel. Of denkt iemand daar anders over? Red.*). Als julie die naar mij sturen, dan zal ik in het volgende nummer *Spellcasting 201* eens onder de loep nemen. Tot volgende maand, blijf avonturieren en blijf schrijven,

Ghlen Livid



HET AMERIKAANSE SOFTWAREHUIS SIERRA KOMT WEER MET EEN NIEUWE TITEL IN DE SERIE DIE SPECIAAL BESTEMD IS VOOR DE WAT JEUGDIGERE SPELERS. DE SERIE GETITELD GAMES TO GET YOUNG MINDS MOVING IS BEDOELD OM DE COMPUTER LEUK MAAR VOORAL EDUCATIEF IN TE ZETTEN. WAREN EERDERE TITELS VOORNAMELIJK GERICHT OP MEER SCHOOLSE ONDERWERPEN ZOALS LEZEN, SCHRIJVEN EN WISKUNDE ECO QUEST IS GERICHT OP DE HOUDING VAN MENSEN TEN OPZICHTE VAN DE NATUUR.

EcoQuest

IBM



THE SEARCH FOR CETUS

Het verhaal gaat over het jongetje Adam, dat samen met zijn vader de wereld rondreist. Adam's vader is namelijk een bekende zeebioloog. Daarom moet hij nogal eens naar allerlei natuurgebieden toe, waar rampen zijn gebeurd, of waar een conferentie plaatsvindt. Ook in dit avontuur zijn Adam en zijn vader weer net verhuisd. Het verhaal begint in het laboratorium van Adam's vader. Hier krijgt Adam een aantal wijze woorden te horen over het milieu en mag hij meehelpen om een vogel die onder de olie zit schoon te maken.

Dat actief bezig zijn met maatregelen om beter om te gaan met het milieu, daar

IBM





draait het hele spel om. Een goed voorbeeld hiervan is te vinden in de besturingsikonen die in ECO Quest gebruikt worden. Zoals met de meeste Sierra spellen ziet u de wereld van opzij. Centraal op het scherm is het figuur van Adam te zien. Boven in het scherm staan allerlei ikonen (kleine plaatjes die een handeling voorstellen). Deze ikonen spreken meestal voor zich, zo is er een oog dat gebruikt wordt om naar dingen te kijken. Een lopend mannetje om aan te geven dat u wilt lopen en dergelijke. Maar ECO Quest kent ook een ikoon met het hergebruikteken. Dit ikoon kunt u gebruiken om troep op te ruimen die u onderweg tegenkomt. En troep komt u zeker tegen.

Het grootste deel van het spel speelt zich onder water af. De subtitel *The Search for Cetus* heeft hier betrekking op. Cetus is de koning der vissen. Zelf is hij een enorme walvis, die door zijn omvang allerlei roofvissen weghoudt bij zijn onderdanen en die wijs regeert over de vissen. Maar Cetus is verdwenen en het vermoeden bestaat dat hij gevangen is door walvisvaarders. De dolfijn Delphineus, zijn raadsman, is hem aan het zoeken. Maar Delphineus komt zelf in een drijfnet terecht en wordt ternauwernood gered door de vader van Adam. Versuft wordt hij meegenomen naar het huis van Adam en daar, in een speciaal zwembad, weer op krachten gebracht. Hier leert hij dan ook Adam kennen, na een korte kennismaking vraagt hij Adam om hem te helpen zoeken naar Cetus. Adam stemt natuurlijk graag hiermee in, na zijn duikspulletjes aangetrokken te hebben gaan ze samen op speurtocht.

Het grootste deel van de moeilijkheden die Adam en Delphineus tegenkomen zijn gerelateerd aan het onverantwoordelijke gedrag van mensen. Zo moet Adam een visser laten zien hoe hij een stalen kooi om de propeller van zijn boot moet doen. Zonder zo'n bescherming komen er namelijk vissen tussen de draaiende bladen. Verder ziet Adam de gevolgen van olievervuiling en ziet hij vissen die stikken in de diverse troep die in zee gedumpt wordt. Alle zaken die voor komen in *ECO Quest* zijn goed onderzocht. De speler krijgt redelijk veel informatie, maar wel op een zeer begrijpelijk niveau.

Sierra belooft om een deel van de opbrengsten van het spel weg te geven aan het "Marine Mammal Center". Dit is een instituut dat zich bezighoudt met zeehonden, walvissen en dolfijnen. Ook in de verpakking doet Sierra extra haar best om milieuvriendelijk te zijn. Alles is op kringlooppapier gedrukt met plantaardige inkt en een water afbreekbare coating. Verder is er een boekje bijgevoegd met 55 leuke manieren om de aarde te redden (?). Hier staan allerlei tips in om beter met het milieu om te gaan, zoals: gebruik minder papier, zet de verwarming eens wat lager etc. Om de kinderen te stimuleren deze tips ook uit te voeren zijn stickers bijgevoegd die bij elke uitgevoerde tip geplakt kunnen worden.

ECO Quest is overduidelijk een spel voor kinderen. Iemand met redelijke ervaring in het spelen van adventures kan het in een avond uitspelen. Maar voor kinderen is het moeilijk genoeg. Ook de stijl is duidelijk op een jonger publiek gericht, zo zijn er bijvoorbeeld heel veel korte geanimeerde scènes in het spel. Hierdoor blijft het spel heel beweeglijk. In tegenstelling tot wat je zou verwachten is het niet kinderachtig dat het spel over het milieu gaat. Juist doordat veel van de raadsels opgelost worden met behulp van informatie over het milieu, stoort het al en toe toch wel erg belerende toontje niet. Voor wie zijn kinderen bewuster met de natuur om wil laten gaan is dit dan ook een aanrader. Voor de doorgewinterde avonturiers is het echter duidelijk niet bedoeld.

Jan Willem van Riet



PRODUKT INFO

Fabrikant: Sierra On-Line
Microcomputers:
Amiga (1Mb) ƒ. 129,50 / BEF. 2499
MS-DOS ƒ. 149,50 / BEF. 2889
Beeld: VGA
Geluid: Adlib/Roland/Soundblaster/Realsound/Thunderboard
Min. config.: 640K 286 10Mhz of beter, harddisk, muis aanbevolen.

IBM

Biediebiediebiedie...Buck Rogers...biediebiedie

IN HET VORIGE DEEL (ZIE HOOG SPEL 2 PAG. 42) HEEFT EEN TEAM VAN JONGE, ONERVAREN SOLDATEN DE AARDE GERED VAN EEN TERMINALE MEDICINALE INGREEP MET EEN LASER. EEN INGREEP IN DE TRANT VAN: LATEN WE EENS ALLE LEVEN VAN DE AARDE WEGVAGEN. OOK IN DIT DEEL MAG DIT TEAM DE AARDE WEER REDDEN EN ALS ZE GOED HUN BEST DOEN MOGEN ZE OOK DE REST VAN ONS ZONNESTELSEL DAARNA REDDEN VAN EEN ALLES VERWOESTENDE OORLOG.

Voor wie Buck Rogers niet kent, een minieme inleiding. Buck Rogers is een vliegenier (piloot met een deftig woord) die ergens in 2050 of daaromtrent in een ruimteschip van de Aarde wordt weggeschoten om een sinister Russisch plan te verhinderen. Revolutionair aan boord van dat ruimteschip is een diepvriesinstallatie voor levend vlees. Buck wordt hiermee ingevroren. Een kleine kinderziekte in het apparaat zorgt er echter voor dat Buck pas weer in 2456 wakker wordt: ongeveer 400 jaar te laat om de Aarde nog te redden.

Vanaf dat moment heeft hij nog maar een doel: de Aarde redden van andere snode plannen. In de 400 jaar dat hij geslapen heeft, is er echter wel het een en ander veranderd. Zo is er nu niet meer één Aarde om te verdedigen, ook Mars, Venus, Jupiter, Mercurius enzovoort zijn gekoloniseerd. En al deze planeten hebben hun eigen aangepaste mensensoort rondlopen.

Het belangrijkste van deze inleiding voor het verhaal is dat er een fractie op Mars is: RAM plus nog een fractie op Aarde: NEO. Deze bestrijden elkaar op leven en dood, om de heerschappij over alles. Buck Rogers is het strategisch brein van NEO. En onder zijn leiding is dan ook in het vorige deel de laser van RAM vernietigd.

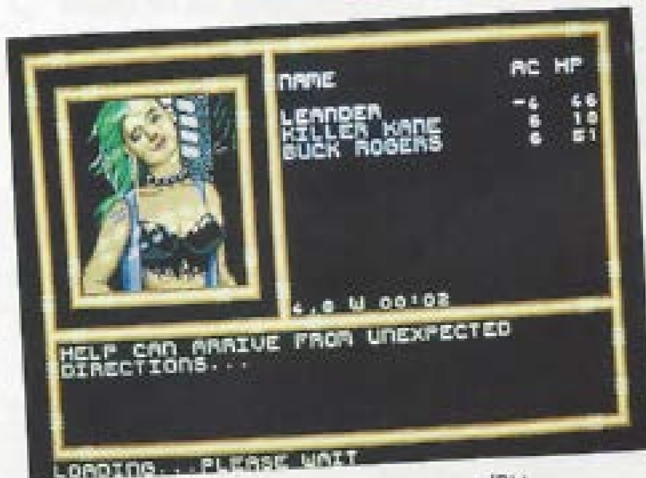
Goed, de eerste verrassing: u speelt deze keer niet Buck Rogers. Nee, u bent de baas van het team dat ook in het eerste deel de Aarde van de ondergang redde. Toen was het nog een team van zes onervaren soldaten, maar nu bent u allemaal redelijk door de wol geverfd. Nog niet echt veteranen, maar zeker ook geen groentjes meer.

Het verhaal begint wanneer u van Buck opdracht krijgt om de nieuwe koning te beschermen als hij zijn inaugurale rede gaat houden. Aangekomen op de planeet waar zich dit allemaal gaat afspelen, komt u niet een in een heel onaangename situatie. De bekende wetenschapper Romley wordt ontvoerd. Natuurlijk grijpt u direct in, het lukt u niet om Romley te bevrijden, maar gelukkig krijgt u wel de papieren met daarop de plannen voor een nieuw apparaat dat de ene stof in een andere kan veranderen. En het beste is: er komt nog energie bij vrij ook...

ELLENDE

Natuurlijk wil iedereen die plannen hebben. En dus ontstaat een wilde tocht langs alle bewoonde planeten en de asteroïdengordel om deze plannen in de juiste handen te krijgen. Of om ze uit verkeerde handen te houden, een kwestie van perspectief. Zoals vermeld bent u de leider van een team van zes personen die uit zes verschillende rassen gekozen kunnen worden. Naast rassen zijn er ook nog beroepen die gekozen moeten worden. Hier moet een keuze gemaakt worden uit vijf mogelijkheden, uiteenlopend van medisch officier tot raketpiloot.

U kunt gebruik maken van een meegeleverde groep helden, maar u kunt deze ook zelf maken. Daarnaast bestaat de mogelijkheid om de karakters uit het vorige deel van Buck Rogers te gebruiken. Omdat gebruik gemaakt wordt van de zogenaamde AD&D regels, is het mogelijk om een niveau aan te geven; bijvoorbeeld: dit is een niveau zeven spel, wat zoveel wil zeggen als: uw helden zijn geen groentjes meer, maar ze hebben nog wel hulp nodig van Buck Rogers om de juiste beslissingen te nemen. Wanneer eenmaal een team gevormd is, gaat u de wereld verkennen. Dit verkennen ziet u in eerste persoon perspectief, dus alsof u de voorste van de groep bent. Gebeurt er iets bijzonders, dan ziet u een plaatje hiervan in het venster waarin u anders de wereld ziet. Gebeurt er iets héél bijzonders dan krijgt u een plaatje te zien dat het hele scherm vult.



IBM

Omdat, verbazingwekkend genoeg niet iedereen u vriendelijk gezind is, zult u nogal eens moeten vechten. Als het gevecht begint verandert het perspectief. U ziet nu de wereld schuin van boven, en daarop al uw teamleden en de tegenstanders. De computer bepaalt nu wie er het snelst is en deze persoon kan een actie uitvoeren. Deze acties variëren van schieten, slaan en met granaten gooien tot iemand laf in de rug steken of hard weglopen. Wanneer voor alle figuren bepaald is wat ze gaan doen begint het gevecht. Na een gespeelde ronde kan opnieuw gekozen worden welke acties ondernomen moeten worden.

Een onderdeel van het spel is vliegen met een ruimteschip. Niet echt moeilijk, maar wel afhankelijk van hoe handig uw piloot is. Helaas zijn er minder vriendelijke personen in de ruimte: vechten dus weer. Dit vechten gaat vrijwel hetzelfde als de gevechten op het land, met dien verstande dat er niet met zwaarden gevochten wordt maar met boordkanonnen. Afwijkend is hier de mogelijkheid om een vijandelijk schip te enteren. Lukt dit, dan verandert het aanzicht weer in eenzelfde aanzicht als het vechten op de planeten.

Zoals gewend van SSI speelt het verhaal een belangrijke rol. De graphics zijn niet echt spectaculair, ook de muziek is niet direct spetterend. Maar u zit wel van het begin af aan op het puntje van uw stoel om uw helden door alle gevaren en moeilijkheden heen te loodsen. Tenminste als u, net als ik, een fan bent van dit genre. Dan is ook de moeilijkheidsgraad geen probleem. Bent u een beginner of iemand die wel eens een RPG wil proberen, dan denk ik dat dit spel wat te hoog gegrepen is om mee te beginnen.

Maar voor de fans:
BIEDIEBIEDIEBIEDIE.

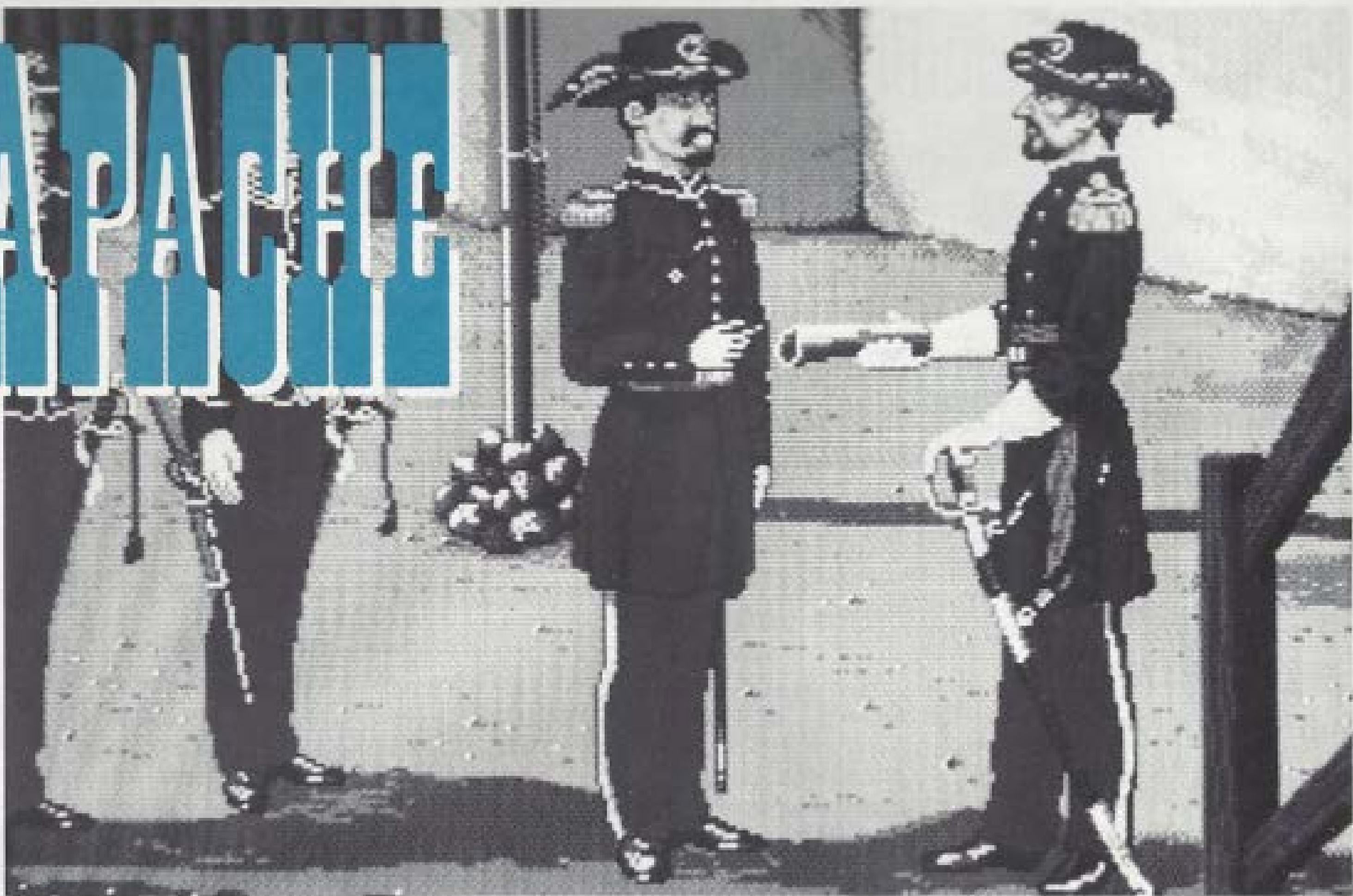
Jan-Willem van Riel

PRODUKTINFO

Fabrikant: SSI/US Gold
MS-DOS ƒ 109,00 / BEF 2135
Beeld: EGA/VGA
Geluid: Adlib/Roland/Soundblaster/Thunderboard
Min. config: 640K, harddisk, muis (niet verplicht, maar gemakkelijk)
Een Amiga versie wordt overwogen, Atari ST wordt door SSI niet langer ondersteund. Een Nintendo versie is in ontwikkeling.

Buck Rogers
MATRIX CUBED

FORT APACHE



DANKZIJ FORT APACHE WORDT WEER EEN - MET NAME JONGENS - DROOM MOGELIJK: KNOOP EEN GELE ZAKDOEK OM UW ROODVERBRANDE HEK, TREK EEN BROEK AAN MET VAN DIE WITTE STREPEN AAN DE ZIJKANT EN STA AAN HET HOOFD VAN DE ALTIJD OP HET JUISTE MOMENT ARRIVERENDE CAVALERIE.

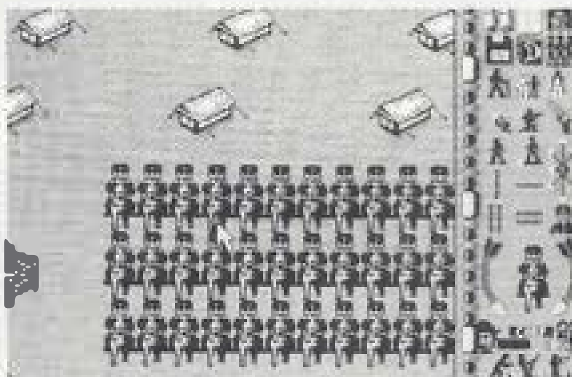
Fort Apache speelt zich af in de fictieve Devilbush Hills in Texas. U bent net benoemd tot Kapitein in Fort Dix. De situatie is niet al te best in Devilbush Hills, bandieten vallen boerderijen aan en stelen paarden. Uw commandant, Majoor Travis, heeft u naar Devilbush gestuurd om orde op zaken te stellen.

Uw orders zijn om de vrede te herstellen in Devilbush Hills; het komt erop neer dat u de spoorweg, de postkoets, de kolonisten met hun huifkarren en vier plaatselijke ranches moet beschermen. Bovendien moet u erop toezien dat de Comanche indianen het vredesverdrag niet schenden; tot slot mag niemand de Gold Mountains betreden.

En terwijl u deze taken vreedzaam uitvoert - wat gepaard gaat met flink wat geschiet - moet u ook nog eens de nieuwe recruten trainen.

AFWIJKEND

Fort Apache wijkt af van een normaal 'war-game'; het spel wordt in dagen gespeeld, elke dag in zogenaamde reële tijd. Aan het begin van elke dag



wordt een aantal incidenten gegenereerd waarop u moet reageren. Wat voor incidenten en hoeveel hangt af van hoe u het er tot op heden vanaf gebracht hebt, hoe lang u al gespeeld hebt en wat voorgevallen is. U kunt te maken krijgen met een kleine bende bandieten die Ben's Farm beschieten, maar ook kunt u tegenover een enorm aantal rondbanjerende indianen, bandieten en outlaws komen te staan, elk met een eigen doel.

Heeft u de zaken afgehandeld of hebben zij gewonnen en zijn vervolgens weer naar huis gegaan, dan is wat de actie betreft de dag ten einde. U kunt troepen hergroeperen of misschien nog wat manschappen van Fort Dix laten komen voordat u een dagrapport verstuurt. Met het versturen van het dagrapport begint de volgende dag.

Wanneer u echter niet vóór het eind van de dag de zaken op orde heeft, wordt de dag door de computer afgesloten. Hierdoor worden automatisch nog meer slechterikken gegenereerd die u nog meer problemen geven. Dit genereren van missies maakt ieder spel weer anders; zelfs wanneer u identieke acties onderneemt, zal het systeem iedere keer anders reageren.

Fort Apache wijkt af van 'war-games' waar u eenheden het tegen andere eenheden laat opnemen. In *Fort Apache* geeft u bevelen aan afzonderlijke soldaten, zoals bij een RPG. Iedere soldaat is een unieke combinatie van ervaring, kundigheden en intelligentie; u kunt hem daarin ook nog eens trainen.

PRODUKTINFO

Fabrikant: Impressions Microcomputers:
Amiga ƒ 99,00/ BEF. 1919
Atari ST ƒ 99,00/ BEF. 1919
MS-DOS ƒ 119,00/ BEF. 2299
Beeld: EGA/VGA
Geluid: Adlib/Soundblaster/ Thunderboard
Min. config.: 512K, 286 10Mhz

Alhoewel de verpakking stelt dat CGA ondersteund wordt, is dit niet zo.

MS-DOS

Joepie dacht ik, een cowboys en indianenspel; eindelijk iets nieuws onder de 'war-game' zon. Nu ben ik een fervent Western-liefhebber, vooral van het oudere genre waar de cavalerie bestaat uit louter helden en constant te hulp snelt; ik verwachtte nogal wat van dit spel.

Netjes de MS-DOS instructies gelezen, INSTALL C: <ENTER> gedaan en afgewacht. Na de installatie opgestart met APACHE A, zoals de handleiding stelt. Geen File gevonden, het file bleek niet meegekopieerd; dus dat zelf maar even gedaan. Bij opstarten met APACHE A verschijnt nu een mededeling dat FORT ingetikt moet worden met achtervoegsels voor graphics en geluid. Dat dus gedaan, maar helaas... dit werkt ook niet.

Even puzzelen en ik was eruit: APACHE VAS gaf VGA beeld, Adlib sound en gedigitaliseerde spraak (met Soundblaster). Dit laatste kom je nergens tegen in de handleiding, op het scherm wordt zelfs ergens beweerd dat de spraak juist voor de Adlib is.

De graphics zijn redelijk en ondanks het feit dat de bediening en het geven van commando's nogal omslachtig is, leek het spel wel aardig te zijn. Met de muis ga je naar het overzichtsveld waar je patrouilles uitstuurt. Nadat de patrouilles gevormd zijn, kun je ze in de gewenste formaties laten vertrekken. Voor korte afstanden kun je de orders op het standaard scherm geven, voor langere reizen is er de overzichtskaart. Het is grappig te zien hoe troopers zonder problemen door huizen, hekken en bergen heenrijden.

Tijdens het spelen doken een aantal storende fouten op. Zo is het onverstandig in de wildernis van de paarden af te stijgen. Deze lopen dan weg, en om de paarden van tien man terug te vinden kost je tenminste één uur!
Ook eindigde het spel nogal plotsklaps. De patrouille die naar de Gold Mountains was vertrokken, liep in een hinderlaag. De commandant, die ik ver weg had achtergelaten in het fort, was toch plotseling op mysterieuze wijze aanwezig, en werd dodelijk getroffen. Hetzelfde deed zich voor bij de twee volgende spellen. Iedere keer als een troop onder vuur genomen wordt, sterft ook de commandant en is het spel over. Waarna je de computer uit moet zetten, want het X commando werkt niet, en er is geen enkele andere mogelijkheid om het spel te laten stoppen!

Nadat me dit drie keer gebeurde, was mijn geduld op, ik heb *Fort Apache* met veel demonisch plezier en gejoelend van mijn harde schijf verwijderd.

Kortweg: een leuk idee gescalpeerd door slechte installatie, handleiding en gebrekkige uitvoering! Absolute afrader!

Rob Hunter

OP DE ZEEPKIST

In deze rubriek kunt u, gewaardeerde lezer(es), uw vragen en opmerkingen kwijt. Met ingang van heden beheer ik, Joy, deze rubriek, dus richt voortaan alle brieven aan:

OP DE ZEEPKIST, T.A.V. JOY, POSTBUS 74034, 1070 BA AMSTERDAM.

De beste brief iedere maand verrassen we met software (vermeld dus altijd uw computer), een T-shirt of wat mijn geplaagde Dokter Sokkie kan missen. Het is niet altijd mogelijk brieven volledig te plaatsen, in zo'n geval worden de belangrijkste vragen/opmerkingen geplaatst. Gezien de grote hoeveelheid correspondentie is persoonlijke beantwoording niet altijd mogelijk.

Beste Hoog Spel

Na alle lovende kritieken over het spel *Kick Off II* voor MS-DOS, besloot ik dit spel te gaan kopen. Toen ik dit spel wilde afrekenen vertelde de verkoopster echter dat dit spel niet te spelen is zonder *Kick Off I*.

Hoe zit dit precies?

Arjan van Wijk, Lelystad

Beste Arjan,

Pure nonsens! *Kick Off II* is de opvolger van I, wat jij vertelt kreeg staat gelijk met niet toegelaten worden bij *Terminator 2* in de bioscoop omdat je *Terminator 1* niet gezien hebt. Maar voor de datadisketties zoals *Final Whistle* heb je natuurlijk wel een *Kick Off* nodig; jammer genoeg voor de winkeljuffrouw is dat wel *Kick Off 2*, dus ze heeft nog steeds geen excuus voor haar - dus nu duidelijk - domme opmerking.

Beste Joy

1. Waarom is er in de rubriek: "Het Betere Spel" geen plaats voor: Lynx, Gameboy, Game Gear, NES enzovoorts (desnoods één spel per computer)

2. Wat ik erg mis is een rubriek: "Volgende week in Hoog Spel"

3. Waarom zijn de beelden die bij de Lynx software staan in zwart wit, de Lynx is immers toch een prachtige kleurencomputer?

4. Zouden jullie niet eens een Top 5 van computerspellen kunnen opstarten? Desnoods sturen de lezers hun Top 5 in en kunt U er een rubriek uit samen stellen?

Ik wou nog even een compliment maken over jullie papiersoort, als je dit met de (bijv.) Donald Duck vergelijkt ....

Bert Jansen, Doetinchem

Yo Bert,

1. We proberen het, maar het is moeilijk. Af en toe kunnen we Sega en Nintendo titels aanbieden maar de importeurs zijn bijna altijd uitverkocht.
2. Het is ondertussen een standaard opmerking in de spelenindustrie geworden dat release data (de datum dat een spel uitkomt) voor de grap gepubliceerd wordt. De laatste twaalf maanden is het geen enkel softwarehuis ter wereld gelukt een spel op de beloofde tijd uit te brengen. Beroemde voorbeeld: *Falcon 3.0*, bijna twee jaar te laat en dan nog niet goed werkend! Kortom, we willen niets beloven wat we niet kunnen waarmaken (en nu niet gaan zeuren over één keer per jaar verschijnen b.v.)
3. Het is nog steeds technisch niet mogelijk om goede foto's te maken van de Lynx schermen. We hebben Atari verzocht een Lynx zo voor ons om te bouwen dat we hem op een kleurenmonitor kunnen aansluiten om foto's te maken; het is hen nog steeds niet gelukt. Afwachten dus.
4. Perfect idee! Insturen die hap! Bij genoeg inzendingen zie je de Top 5 op deze pagina.

O ja, moeten we jouw abonnement op de Donald Duck nu ook opzeggen?

Tot de volgende keer, *Joy*

BRIEF VAN DE MAAND

Beste Joy,

Graag wil ik even reageren op wat in Hoog Spel 7 door de eindredactie werd aangekaart: "verkoop van software in Nederland".

Ten eerste wil ik je ondersteunen in het antwoord dat je gaf op de brief van Jochem Menting. Je stelde dat de schrijver van de brief 100% ongelijk had wat betreft zijn 'vermoeden' dat software in Engeland veel eerder verscheen dan in Nederland. Aangezien ik door mijn beroep de mogelijkheid heb om vaak in Engeland te zijn, ben ik daar verschillende keren een winkel binnengestapt waar ze software verkopen. Tot mijn verbazing zag ik dat daar helemaal geen software aangeboden werd die ik in Nederland nooit gezien had. Wel zijn in Engeland meer oudere spelen te koop voor een zeer aantrekkelijke prijs. In Nederland zijn in het algemeen alleen de nieuwste en zeer populaire spelen te koop.

In het algemeen is het niet makkelijk om in Nederland even een winkel binnen te stappen om software te kopen. Sommige winkelketens verkopen wel wat software, maar de hoeveelheid en de keuzemogelijkheid is zeer gering. Ook de manier van presentatie kan sterk verbeterd worden. Veel software staat in een vitrine en er kan dus niet makkelijk vergeleken worden welk spel of programma het beste geschikt is voor de koper. Sommige winkels hebben nu de dozen wel in de winkel staan, maar hebben de inhoud er uitgehaald, zodat men niet kan voelen of er een goede handleiding et cetera bij zit. Het lijkt tegenwoordig wel mode om dozen zo groot mogelijk te maken, zodat de consument zal denken dat juist die grote doos ook een grote inhoud geeft. Sommige bevatten echter maar één diskette en een kleine handleiding op A4 formaat. Ik vraag me af wanneer de software fabrikanten ertoe overgaan om de dozen ook nog te voorzien van een baksteen zodat het pas echt lekker aanvoelt.

Om terug te komen op de verkoop van software in Nederland kan ik het heel goed begrijpen dat men bang is voor winkeldiefstal en daarom de dozen achter glas zet, of leeg haalt. Maar er zijn toch legio andere mogelijkheden om winkeldiefstal tegen te gaan. Deze zijn wel duur, maar dit moet voor een grootwinkelbedrijf toch geen probleem zijn? Laten ze een voorbeeld nemen aan sommige winkels in Engeland waar de software net als alle andere produkten gewoon gepakt kunnen worden en waar ook nog de inhoud in de doos zit. Deze software dozen zijn alle voorzien van een metalen stripje die bij het afrekenen bij de kassa ontladen wordt (even voor de duidelijkheid: ik ben geen vertegenwoordiger van beveiligingssystemen).

Het softwareassortiment is bij veel winkels zeer klein. Hoe vaak komt het niet voor dat ze een bepaald spel niet in voorraad hebben? Ze kunnen het dan wel bestellen, maar dan ben je in het algemeen ook verplicht om het bestelde produkt te kopen, terwijl je misschien eerst wil zien hoe het er uit ziet.

Computer Collectief in Amsterdam heeft wel een groot assortiment en heeft de nieuwste software vaak snel in huis. Ook het kaarten-systeem dat ze gebruiken voor de verkoop is in ieder geval beter dan de verkoop achter glas. Maar ook hier is het net als in vele andere winkels niet mogelijk om de software te zien 'draaien' op een computer. Een computershop uit Utrecht vertelt in een advertentie dat ze het grootste assortiment spelsoftware van Nederland heeft. Bij een bezoek viel dat knap tegen: ze hadden wel wat, maar weer die lege dozen en niet eens software voor de Amiga (wel voor de C64). Maar om te zeggen wat een groot assortiment, nou nee! Ik hoop dat er in Nederland wel winkels zijn die aan mijn verwachtingen voldoen, ik heb ze echter nog niet aangetroffen.

Laten alle softwareverkopers een voorbeeld nemen aan de winkels in Engeland. Als ik juist geïnformeerd ben komt er dit jaar nog een winkel van VIRGIN in Amsterdam. Deze megastore keten uit Engeland verkoopt daar alles op het gebied van muziek, maar ook software en ik hoop dat ze ook software zullen gaan verkopen in Amsterdam. Maar dan wel op de manier zoals ze dat zelf in Engeland ook doen: gewoon in de winkel en met volle dozen.

Wij zullen het tot die tijd moeten stellen met het kopen van software via de post of op bestelling en zijn dan ook zeer afhankelijk van bladen zoals 'Hoog Spel', dat voor mij het beste blad is wat er te krijgen valt op dit gebied in Nederland.

Met vriendelijke groeten,

Hans Griemink, Rijsenhout

Beste Hans,

Voor de volle 100% met je eens. Hierover al eens nagedacht? Misschien wordt er niet zoveel in de winkel gezet, niet omdat er teveel gestolen wordt **in** de winkel maar omdat er **buiten** de winkel zoveel gestolen wordt. Inderdaad, ik heb het dan over het kopiëren van software dat in Nederland belachelijk grote vormen aangenomen heeft. Maar alhoewel dat best een reden kan zijn, heb ik ook sterk de indruk dat de doorsnee winkel gewoonweg niet geïnteresseerd is in (spel)software. Denk maar aan dat verhaal van onze hoofdredacteur die op zoek ging naar RAM en Tracon II voor zijn PC in Hoog Spel 7. Overigens, de datum van uitbrengen van de Amiga versie van Tracon II is weer eens verplaatst: naar later dit jaar. Zie ook mijn antwoord op de brief van Bert Jansen hierboven. Ik zal jouw brief voorleggen aan de bedrijven die je noemt; volgende keer hun reacties. Ik heb contact opgenomen met Virgin in Engeland over de megastore in Amsterdam, maar daar was men niet echt behulpzaam. Begrijpelijk, op het moment dat ik dit schrijf is net bekend geworden dat Virgin in de clinch ligt met de verhuurder. De winkel in Brussel gaat wel gewoon door, heb ik van hen begrepen.

DOKTER STIKKIE WEE'



SPEELTIPS MOGEN IN HOOG SPEL NIET ONTBREKEN. GRIJP DEZE KANS OP ROEM: STUUR IN DIE TIPS, CODES, KAARTEN EN AL DAT FRAAIS.

DR. STIKKIE PROBEERT ZOVEEL MOGELIJK DE TIPS TE TESTEN. SOMS BESTAAN ER ECHTER - VOOR DEZELFDE COMPUTER - VERSCHILLENDE VERSIES VAN EEN SPEL EN WERKT EEN TIP SLECHTS OP ÉÉN BEPAALDE VERSIE. DIT IS HELAAS NIET TE VOORKOMEN.

Dokter Stikkie verzoekt alle inzend(st)ers in de brief zelf naam, adres, postcode, woonplaats en telefoonnummer te vermelden. Hij heeft nu een aantal tips zonder afzender - de enveloppes krijgt Dr. Stikkie namelijk niet - en kan dus geen presentje sturen.

Dr. Stikkie hanteert de volgende regels bij tips. Wanneer één toets ingedrukt moet worden, bijvoorbeeld Q of F10, wordt dit weergegeven als <Q> en <F10>. Joypad bewegingen en toetsindrukken bij spelcomputers staan cursief.

5TH AXIS C64

De levelcodes van dit in onze ogen ondergewaardeerde spel zijn:

1. FSYJL7274BEB4G
2. LRM41NBEJ4C3FXL
3. 424L9MYF2TMAB

En omdat we ten eerste Thomas Heijmans' (Harderwijk) handschrift nauwelijks konden ontcijferen plus dat we ons exemplaar van 5th Axis niet meer aan de praat kregen, hopen we dat alles goed gaat met deze tips.

CASTLE OF ILLUSION SEGA MASTER SYSTEEM

Wouter Krop uit Driehuizen zond een tip in die volgens ons meer resulteert in zelfmoord dan in bevordering van het spelplezier. Laat de eerste diamanten die u tegenkomt in de klokkentoren en/of de studeerkamer liggen. Wanneer u nu het monster aan het eind van het level verslagen hebt kurt u het level gewoon weer opnieuw spelen. Dit houdt pas op wanneer u de diamanten aan het begin oppakt.

Zeg nu zelf, heeft dit enig nut?

ELECTROCOP LYNX

We hebben al eerder wat codes gepubliceerd. Van Koen Chevalier uit De Pinte in België kregen we een complete lijst, waaruit bleek dat we met name in level 9 wat spaarzaam geweest zijn. Bij deze dus

Poort 1	0170	wapen
Poort 2	1092	niets
Poort 3	7102	wapen
Poort 4	4726	niets
Poort 5	1375	naar level 11
Poort 6	2857	wapen
Poort 7	6998	wapen
Poort 8	1798	wapen
Poort 9	4321	naar level 1

Exit 1	naar level 1
Exit 2	naar level 4
Exit 3	naar level 11
Exit 4	naar level 10

GHOST 'N GOBLINS C64

Ook van Thomas Heijmans een aantal pokes om dit toch best wel moeilijke spel wat meer speelbaarder maken. RESET eerst het spel met behulp van de resetschakelaar, tik vervolgens de gewenste poke in en start het spel weer met SYS2128.

POKE 3901,0	klok stopt
POKE 7488,156	plant schiet verkeerd
POKE 2203,X	kies level; X = 0-3
POKE 2214,X	kies wapen; X = 1-5
POKE 2360,234	onbeperkte levens
POKE 4242,42	supersterk wapen

Een heel aardige is POKE 7086,X waarbij X van alles en nog wat kan veroorzaken:

0 zombies worden geesten
1 zombies worden planten
3 zombies worden vogels
4 zombies zijn normaal
5 zombies duiken onder en weer op
7 zombies exploderen
9 zombies zweven en zijn onkwetsbaar
10 zombies krijgen vogeleigenschappen
11 zombies verdwijnen
12 zombies tillen je op (ook door de lucht)
13 zombies krijgen zwevende monnik eigenschappen
14 zombies worden witte bekertjes
15 zombies worden voorwerpen
16 zombies storten in de grond
17 zombies zijn onkwetsbaar
18 zombies worden vliegjes
19 zombies worden gremlins
20 zombies worden groot monster; eventueel level-skip
23 u loopt vanzelf naar level 2; dit werkt echter niet 100%
26 zombies worden drakekop
27 zombies draaien rondjes
29 zombies worden vuur

In totaal zijn er 255 mogelijkheden voor X, probeer er eens een paar.

GOBLIIINS MS-DOS

Een ietwat onbekend maar desalniettemin fraai spel. Sven Declerck uit Gent in België had een paar codes.

Level 1:	VQVQFDE
Level 2:	ICIGCAA
Level 3:	ECPQPCC
Level 4:	FTWKFEN
Level 5:	HQWFTFW
Level 6:	DWNDGBW
Level 7:	JCJCJHM
Level 8:	ICVGCGT
Level 9:	LQPCSJT
Level 10:	HNWVGKB
Level 11:	FTQKVLE

Verder is Sven nog niet, dus iemand de resterende codes??

LOGICAL AMIGA

Een ware familie-inspanning, de volgende passwords voor dat zo fraaie puzzelspel Logical. Een heel gemene bij dit spel is natuurlijk het feit dat, alhoewel je zelf velden kunt ontwikkelen, je eerst alle velden moet uitspelen voordat je het password voor de editor krijgt. Van Clok-Wah Man, Wai-Wah Man en Wai-Kin Man uit Waspik kregen we alle velden; een deel hiervan bij deze.

LEVEL 1:	WELCOME
LEVEL 2:	THE OTHER SIDE
LEVEL 3:	QUADRIQUADRA
LEVEL 4:	STONE ROAD
LEVEL 5:	NICE COLORS
LEVEL 10:	BAD DIRECTION
LEVEL 11:	DON'T PANIC
LEVEL 12:	COLORMANIA
LEVEL 13:	REFRESHMENT
LEVEL 14:	FULL MOON
LEVEL 15:	RUNNINGBALLS
LEVEL 20:	OTHER THINGS
LEVEL 21:	BEHONEST
LEVEL 22:	BLUE IN VIOLET
LEVEL 23:	THREE PARKS
LEVEL 24:	DANGEROUS
LEVEL 25:	THE WANDERER
LEVEL 30:	A SIMPLE ONE
LEVEL 31:	BLUE VELVET
LEVEL 32:	PARADISE I
LEVEL 33:	CLASSICAL ART
LEVEL 34:	VENI VIDI VICI
LEVEL 35:	WE LIKE IT

Tot zover wat passwords. Iemand nog geïnteresseerd in de editor?' THE FINAL CUT.

MAGIC POCKETS ATARI ST/AMIGA

Leo Prins uit Amersfoort verraste ons met een uitgebreide brief over dit grandioze platformspel van de Bitmap Brothers. Leo heeft dan weliswaar nog lang niet alle dertig velden doorgeworsteld, hij is een heel eind.

In dit spel is het mogelijk vanuit het eerste level van elke wereld de Bitmap-kid te teleporteren naar het begin van de volgende wereld. Dit is de manier om levels over te slaan, de kid heeft echter wel een teleporthelm nodig.

Om van de grotten (level 1) naar de jungle (level 6) te komen is het moeilijkste van alle warps. Eerst moet echter de teleporthelm verdiend worden door zoveel mogelijk bonussen bijeen te garen. Dan wordt de kid naar een geheime kamer gewarpt. Lukt het in de tweede geheime kamer dan is het volgende station gelijk de jungle. Bezoek eerst de eerste geheime kamer in level 1. Ga daarna naar de kauwgomballenautomaat, pak de zilveren ster en zweef met een kauwgombal omhoog. Hier vindt u een gouden ster en daardoor de teleporthelm. Gebruik deze echter nog niet maar ga door met tegenstanders uit de weg ruimen totdat de eerstvolgende bonus een zilveren ster is. Ga nu naar de teleporthelm en verdwijn in de tweede geheime kamer. Pak het kopje thee en vuur de grootste wervelwinden op de vleermuis af. Bij de derde voltreffer wordt het beest gevangen en verschijnt een zilveren ster. Pak nu pas de gouden ster in de hoek waardoor u een teleporthelm krijgt. Deze brengt u meteen naar het zesde level; ook krijgt u extra punten. U moet wel supersnel zijn, veel tijd krijgt u niet.

De volgende stap is van de jungle (level 6) naar het gebied van de meren (level 12). Ga meteen naar de tak linksboven en spring op de richel boven de kid. Hier vindt u een zilveren ster. Maak de gouden ster buit en de teleporthelm brengt u naar de eerste geheime kamer. Eenmaal teruggekomen moet u een zilveren en vervolgens een gouden ster zien te vinden. Gebruik deze teleporthelm nog niet, maar ga verder beesten jagen totdat het eerstvolgende

RAAD!



beest een gouden ster op zal leveren. Blijf echter niet te lang in de buurt van de helm rondhangen, bonussen willen nog wel eens spontaan dematerialiseren. Ga terug naar de helm en spring naar de geheime kamer. Pak snel - anders verliest u een leven - de zilveren ster bij de vleeseter-de plant. Loop zo ver mogelijk naar links en gooi de grootste steen naar de plant. De gouden ster levert weer een helm op die u naar level 12 brengt.

Van de meren (level 12) naar de bergen (level 19) is niet echt moeilijk. Haal wel eerst even de duikershelm en ga vervolgens helemaal terug. U vindt de helm onder water, in het gedeelte van het meer dat ligt onder de plaats waar de kid begonnen is.

Het is mogelijk de kid wat extra op te peppen; hiertoe moet u in het eerste level naar de derde geheime kamer gaan. Als volgt: ga zo snel mogelijk naar de eerste geheime kamer (in de buurt van de TV) en verover onmiddellijk een zilveren ster. De zilveren ster bij de kauwgomballenautomaat laat u liggen, spring er overheen. Zweef omhoog naar de gouden ster en ga met de helm de tweede kamer binnen. Ga nu pas de zilveren ster bij de automaat ophalen om vervolgens een gouden ster te zoeken. Kijk uit voor de luchtbel, deze steelt alle bonussen van u! De gouden ster transporteert u naar de derde geheime kamer, waar u een gouden bokaal voor superkracht vindt. Deze bokaal blijkt zelfs in latere levels werkzaam en zelfs na GAME OVER behoudt hij zijn kracht.

Wat Leo zich nu nog wel afvraagt of iemand een idee van 'passwords' heeft?

OPERATION AMIGA

Een spel waar ik persoonlijk nooit het nut van ingezien heb, maar Bart Kempenaar uit Kollumerzwaag denkt daar anders over. Hij voert in de HIGH SCORE tabel als naam WIGAN NINJA in om vervolgens met <F7> levels over te slaan. Probeer het ook eens.

ROBOCOD SEGA MEGADRIVE

Van Niels Nieuborg uit Bingelrade een klapper van een tip. Spring in het begin van het spel op het eerste dak. Hier vindt u een aantal voorwerpen; raap deze in de juiste volgorde op, als volgt: taart, hamer, wereldbol, appel en kraan. U bent nu onoverwinnelijk! Ga vervolgens de eerste deur binnen, loop naar links, pak de ster en ga er weer uit. U kunt nu iedere deur openen! Tot slot had Robert een nuttige tip om een bom in twee kamers tegelijkertijd te laten ontploffen. Mij is het niet gelukt maar goed: gooi de megabom op de deur, ga er zelf ook staan. De bom werkt nu in twee kamers.

ROBOCOP 1 C64/SPECTRUM

Voor de C64 deze van Frank Albers voor wat-ie waard is. Druk tijdens het eerste level tegelijkertijd de toetsen <F>+<G>+<H>+<J> plus de vuurknop in. Robbie zal nu naar de bovenkant van het scherm gaan waar hij niet geraakt kan worden.

Wist je trouwens Frank, dat <F>+<G>+<H>+<J> met de joystick naar linksbeneden Robbie doet dalen? Tipje van Sander Schut (Castricum), die ook vertelt dat je niet de vuurknop ingedrukt hoeft te houden, joystick rechtsboven werkt ook.

Spectrum
Definieer de besturingstoetsen opnieuw als MSUYLE voor oneindige levens. Door het indrukken van <G>+<T>+<I> gaat u een level vooruit, en dat dankzij Joep Terlingen uit Bilthoven.

SLIME WORLD LYNX

Ene Robert met onleesbare achternaam uit Vlaardingen had ook wat. Ga in level 1 bij de energie barrière verder omhoog en loop door. Eenmaal boven gaat u naar links en weer naar beneden. Hier is de uitgang. De uitgang is level 3 is wat eenvoudiger; loop bij code 62920F naar rechts en schiet alles weg. Het oog begint nu te spugen; schiet hierop totdat het in de grond verdwijnt en neem dan het middelste kuiltje voor de uitgang.

SONIC THE SEGA MEGA DRIVE

Of de eerder gepubliceerde hints ook werken op de Master System en Game Gear versie, hebben we nog niet kunnen controleren. Jan "ik wil ook wel eens proeven van die eeuwige roem!" Visser uit Urk kwam met een interessante hint voor de flipperkast levels. Hier heb je de roem, Jan, ga nu niet meteen naast je schoenen lopen.

Zoek eerst de "special stage" (Omhoog, Omlaag, Links, Rechts, A en START) en pak de 'chaos emerald'. Of het nu lukt of niet, druk op <RESET>, zoek de 'special stage' weer op en u zult zien dat de 'chaos emeralds' niet verdwenen zijn. Verzamel op deze manier zes emeralds zodat u een beter eind kunt zien. Een aardige bijkomstigheid is dat u door al die ringen in de flipperkast fors wat CONTINUE's verdiend hebt.

Een ietsje tijdrovend, Jan maar beter dan niks. Hoe bevalt dat nou, die roem? Al aangesproken op straat? Handtekeningen uitgedeeld?

SUPER MARIO BROS 3 NINTENDO NES

Marnix van den Berg (Beusichem) heeft klaarblijkelijk heel wat tijd met Mario doorgebracht. Gevolg: een handige tip om de fluiten voor de warpste krijgen. Martijn Kranenburg (Kampereen) tekende zelfs waar een en ander plaats moet vinden. Helaas hebben we voor die kaarten geen ruimte, maar toch bedankt, Martijn.

1. In wereld 1-3 kom je op een gegeven moment bij een wit plateau met daarop een rode Koopa. Schiet deze weg, buk in het midden van dit plateau en wacht ongeveer zeven seconden. U valt nu door het plateau heen, loop naar het eind van het level waar u achter een zwarte doek uw beloning in ontvangst kunt nemen.

2. In het Boom-Boom Kasteel van wereld 1 moet u ervoor zorgen dat u, wanneer u aan het eind van de gang bij de eerste deur komt waar een mummie Koopa rondloopt, een wasbeer bent. Vlieg omhoog bij de muur boven het vraagblok. Ga een tijdje naar rechts en loop door totdat u niet verder kunt. Wacht hier even en druk op OMHOOG.

3. In wereld 2-4 (niet erin maar op de wereldkaart) moet u wanneer u een hamer hebt de bovenste rots van de rotswand rechts weghakken. U komt bij een aantal vuurbroeders terecht die u de derde fluit geven.

SUPERCARS AMIGA/C64

Door als naam LOADED in te voeren begint u niet een startkapitaal van £ 500.000 in plaats van £ 20.000. Dat werkt even beter, dank zij Frank Albers (Boxmeer).

TENNIS ACE SEGA MASTER SYSTEM

Probeer eens de volgende code van Johnny Desimpel uit Zedelgem in België. Wredi krijgt 32 punten en alhoewel de anderen er ook op vooruit gaan, geeft de extra snelheid heel wat voldoening.

JYUYZHKJ
WPRBOKRR

TIME MACHINE ATARI ST

Weer eentje voor invoer tijdens de HIGH SCORE tabel: DIZZY.
Heb dank, Diepek.

TRAPDOOR C64

Er zijn heel wat spellen die eigenlijk nooit die roem gekregen hebben die ze verdienen. Trapdoor behoort zeker tot die categorie. Harm Veenstra uit Kallenkote heeft in ieder geval wat tips voor wie met Trapdoor moeite heeft.

Om het ei van de vogel te krijgen moet er een worm of kikker op het luik zitten. Bevindt de vogel zich recht boven het luik dan moet u dit open laten gaan. De vogel zet nu grote ogen op. Slinger de worm of de kikker naar de vogel, ga er met de witte pan onder staan en vang het ei op. Plaats de witte pan nu op het vuur. Wacht even en stuur het naar boven. Om 'crushed eyeballs' te krijgen moet u de gele pot pakken en op <T> drukken. Een pakje valt eruit, ga hiernaartoe en druk weer op <T>; drie ogen vallen eruit. Doe de ogen weer terug in het pakje en ga naar de kamer waar u het blok omhoog kunt takelen. Takel het blok omhoog, ga eronder staan en druk weer op <T>. Weer die ogen! Leg het pak ergens neer (geeft niet waar!) en ga naar de hendel van het blok. Laat het blok een keertje vallen (die ogen!), pak de ogen op en doe ze in de glazen kan. Stuur het weer naar boven.

LET OP!!

Regelmatig krijgen we cheats en tips binnen voor één bepaalde computer. Bij controle blijkt dan echter dat een dergelijke cheat op meerdere computers werkt. Jammer genoeg hebben we niet van alle spellen alle bestaande versies, dus we kunnen niet alles controleren. Wanneer een tip derhalve bijvoorbeeld Amiga vermeldt en u heeft het spel op een andere computer, is het aan te raden toch de tip even te proberen. Je weet maar nooit. Werkt het inderdaad, laat het ons dan even weten zodat we onze tips-database kunnen bijwerken.



HOOG SPEL SERVICE

HET BETERE SPEL

HOOG SPEL LEZER-SERVICE

U kent dat wel, u wilt een bepaald spel hebben en nergens is het te koop. Met ingang van heden is dat afgelopen. Bel Hoog Spel, geef uw droomspel op en wij zullen dat voor u verzorgen. Binnen 24 uur heeft u antwoord of het spel nog leverbaar is, wat de prijs is en hoe lang levering gaat duren. Probeer het eens, u zult versteld staan!!

HOOG SPEL LEZER-SERVICE
020-6756888
vraag naar Ludmilla!

MS-DOS

LET OP: 640K RAM benodigd tenzij anders aangegeven

SUBLOGIC DATADISKS VOOR FLIGHTSIMULATOR 4.0
(en Sublogic vluchtsimulaties)

COLLECTION A
Washington, Charlotte, Jacksonville, Miami, Detroit, Lake Huron, Japan
Eerder uitgebracht als disk 7, 11 en Japan.
DOS170 ƒ 129,95/BEF. 2499

COLLECTION B
Chicago, St. Louis, Cincinnati, New York, Montreal, Halifax, Hawaii
Eerder uitgebracht als disk 9, 12 en Hawaii
DOS171 ƒ 129,95/BEF. 2499

GREAT BRITAIN
DOS173 ƒ 129,95/BEF. 2499

CALIFORNIE
DOS174 ƒ 129,95/BEF. 2499

INSTRUMENT PILOT SCENERY EAST USA
Bevat bijna elk openbaar vliegveld, navigatie faciliteiten (inclusief VOR, DME, NDB en outer, inner en middle markers) en ILS approaches ten oosten van de Mississippi.
DOS175 ƒ 249,00/BEF. 4799

INSTRUMENT PILOT SCENERY WEST USA
Bevat bijna elk openbaar vliegveld, navigatie faciliteiten (inclusief VOR, DME, NDB en outer, inner en middle markers) en ILS approaches ten westen van de Mississippi.
DOS176 ƒ 249,00/BEF. 4799

IPS EAST + WEST
DOS188 ƒ 449,00/BEF. 8699

3D CONSTRUCTION KIT
Zelf 3D spellen ontwikkelen.
Hoog Spel 5, pag. 8
Inclusief VHS instructie cassette
DOS073 CGA/EGA/VGA
ƒ 139,50/BEF. 2699

ANCIENT ART OF WAR AT SEA
Zie ook pagina 22
DOS167 Herc/CGA/EGA/VGA
ƒ 49,95/BEF. 969

ATP: FLIGHT ASSIGNMENT
Nieuwste Sublogic vluchtsimulator
Hoog Spel 5, pag. 26
DOS066 EGA/VGA
ƒ 129,50/BEF. 2499

BUCK ROGERS II: MATRIX CUBED
Zie pag. 57
DOS158 EGA/VGA 256
ƒ 109,00/BEF. 2099

CASTLE OF DR. BRAIN
Sierra denk/puzzelspel voor de jeugd
Zie Hoog Spel 8, pag. 42
DOS129 VGA256
ƒ 129,50/BEF. 2499

CASTLES
Bouw en verdedig uw kasteel
Zie ook Hoog Spel 5, pag. 11
Alleen 3.5" disk
DOS067 CGA/EGA/VGA
ƒ 99,00/BEF. 1919

CHIP'S CHALLENGE
Zie ook pagina 23
DOS165 CGA/EGA/VGA
ƒ 39,95/BEF. 779

CHUCK YEAGER COMBAT SIMULATOR
Nieuwse vluchtsimulator van Chuck Yeager. Vele combat missies. Zie ook Hoog Spel 6, pag. 28. Alleen 3.5" disk
DOS071 CGA/EGA/VGA
ƒ 99,00/BEF. 1919

CIVILIZATION
Sid Meyer's beschavings-simulatie.
Zie Hoog Spel 8, pag. 32
640K EGA/VGA
DOS143 ƒ 129,50/BEF. 2499

CONQUEST OF THE LONGBOW
Sierra's Robin Hood adventure
Zie ook Hoog Spel 8, pag. 5
DOS182 VGA ƒ 129,50/BEF. 2499
DOS182A EGA ƒ 129,50/BEF. 2499

D/GENERATION
Zie pagina 43
DOS184 Herc/CGA/EGA/VGA
ƒ 119,00/BEF. 2299

ECOQUEST
Zie pagina 56
DOS180 VGA ƒ 129,50/BEF. 2499

EINDELOOS BRIDGE 3.0
Het beste bridge programma dat we kennen Zie ook Hoog Spel 8, pag. 13

Alleen 3.5"
DOS181 Herc/CGA/EGA/VGA
ƒ149,50/BEF. 2889

ELVIRA 2: JAWS OF CERBERUS
Zie Hoog Spel 8, pag. 20.
Nederlandse versie
DOS146 640K EGA/VGA
ƒ 139,50/BEF. 2699

EYE OF THE BEHOLDER 2
Fraai RPG, zie Hoog Spel 8, pag. 34
640K EGA/VGA
DOS144 ƒ 119,00/BEF. 2299

F117A NIGHTHAWK STEALTH FIGHTER
Nieuwste MicroProse vluchtsimulator.
Zie Hoog Spel 7, pag. 62
DOS127 VGA ƒ 129,50/BEF. 2499
DOS127A EGA ƒ 129,50/BEF. 2499

FAERYTALE ADVENTURE
Zie ook pagina 23
Uitsluitend 3.5" disk
DOS168 EGA/VGA ƒ 39,95/BEF. 779

FALCON 3.0
Unieke vluchtsimulator
Zie Hoog Spel 8, pag. 27. Let op! Nieuwste, verbeterde versie 3.0c!
Systeemeisen: Min. 1Mb RAM, DOS 5.0, 11Mb vrij op harddisk, 80286/12Mhz, doch 80386/20Mhz of hoger is te prefereren.
DOS132VGA256
ƒ 149,50/BEF. 2889

FLIGHTPLANNER
Voor Flightsimulator 4.0.
Onmisbaar voor de ware liefhebber.
Zie ook pag. 44
DOS160 ƒ 99,00/BEF. 1919

GUNSHIP 2000
Zie Hoog Spel 7, pag. 21
DOS122VGA ƒ 129,50/BEF. 2499
DOS122AEGA ƒ 129,50/BEF. 2499

HARPOON VERSIE 1.2.1
Nieuwe versie van deze fraaie oorlogsschips-simulatie inclusief Battleset 2: North Atlantic Convoy
Zie ook pag. 8
DOS152 640K CGA/EGA/VGA
ƒ 129,95/BEF. 2499

HARPOON SCENARIO EDITOR
Maak uw eigen scenario's voor Harpoon. Werkt uitsluitend met versie 1.2.1. Zie ook pag. 9
DOS153640K ƒ 69,95/BEF. 1359

HARPOON DATADISKS
Zie ook pag. 9

BATTLESET 3: MIDDELLANDSE ZEE
DOS154 640K ƒ 49,95/BEF. 969

BATTLESET 4: INDISCHE OCEAAN/PERZISCHE GOLF
DOS155 640K ƒ 49,95/BEF. 969

HARPOON AANBIEDING

HARPOON + SCENARIO EDITOR + SET 3 + SET 4
DOS156 ƒ 269,00/BEF. 5199

SCENARIO EDITOR + SET 3 + SET 4
DOS157 ƒ 149,95/BEF. 2889

HYPERSPEED
Zie pagina 26
DOS169 VGA ƒ 149,95/BEF. 2889

MAGIC CANDLE 2
Superieur RPG, te laat voor een recensie.
DOS185 EGA/VGA ƒ 119,00/BEF. 2299

MAGNETIC SCROLLS COLLECTION
De beroemde adventures Fish, Guild of Thieves en Corruption in een nieuw jasje. Besturing à la Wonderland
Bij CGA geen graphics
DOS151 640K Herc/CGA/EGA/VGA

AANBIEDING

SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE
Lucasfilm vluchtsimulator, opvolger van Their Finest Hour. Hard disk benodigd. Liefst 80286/386, min. 16Mhz en DOS 5.0 of Dr. DOS 5
Hoog Spel 5, pag. 28. 5.25" HD 3.5" 720Kb. DOS065 EGA/VGA/Tandy
ƒ 119,00/BEF. 2299

P-38 LIGHTNING - DATADISK SWOTL
Zie Hoog Spel 8, pag. 24
Secret Weapons benodigd
DOS128 ƒ 59,50/BEF. 1159

P-80 SHOOTING STAR - DATADISK SWOTL
Zie Hoog Spel 8, pag. 24
Secret Weapons benodigd
DOS138 ƒ 59,50/BEF. 1159

HE-129 VOLKSJAGER - DATADISK SWOTL
Nieuwste datadisk. Duits toestel
Secret Weapons benodigd
DOS162 ƒ 59,50/BEF. 1159

TWEE DATADISKS
Naar keuze, s.v.p. gewenste titels opgeven
DOS139 ƒ 99,00/BEF. 1919

DRIE DATADISKS
DOS163 ƒ 149,50/BEF. 2889

SWOTL + DATADISK
Datadisk naar keuze
DOS124 ƒ 159,50/BEF. 3079

ƒ 119,00/BEF. 2299

MARIO ANDRETTI RACING
Race spel van Electronic Arts, gebaseerd op de beroemde coureur Mario Andretti. Alleen 3,5" disk
DOS071 EGA/VGA
ƒ 89,95/BEF. 1739

MEGAFORTRESS
Grandioze en zwaar ondergewaardeerde vluchtsimulator.
Zie Hoog Spel 7, pag. 23
DOS123 VGA ƒ 119,00/BEF. 2299

MIDWINTER 2: FLAMES OF FREEDOM
Het heeft even geduurd, maar eindelijk!
DOS187 VGA ƒ 149,95/BEF. 288

MIGHT & MAGIC 3
Zeer goed RPG,
zie Hoog Spel 7, pag. 56
DOS126 EGA/VGA ƒ 119,00/BEF. 2299

MONKEY ISLAND 2: LECHUCK'S REVENGE
Lucasfilm op z'n best. Zie ook Hoog Spel 8, pag. 9
DOS183 VGA ƒ 99,00/BEF. 1919

OH NO! MORE LEMMINGS
100 nieuwe velden! Onafhankelijk te gebruiken versie. Zie ook Hoog Spel 8, pag. 16. Ook als datadisk leverbaar. Bel!
DOS185 EGA/VGA ƒ 89,95/BEF. 1739

POLICE QUEST 3
Sierra's nieuwste politiethriller
Zie Hoog Spel 7, pag. 5
DOS117 VGA ƒ 129,50/BEF. 2499
DOS118 EGA ƒ 129,50/BEF. 2499

SIM EARTH
Opvolger van Sim City; planeetsimulatie.
Hoog Spel 4, pag. 8
640K Herc/EGA/VGA/MCGA (GEEN CGA!)
DOS001 ƒ 139,50/BEF. 2699

SIMANT
Opvolger van Sim City en Sim Earth. Heers over een echte mierenhoop!
Zie ook Hoog Spel 8, pag. 47
640K Herc/EGA/VGA16/MCGA/Tandy (GEEN CGA!) harddisk vereist
DOS141 ƒ 119,00/BEF. 2299

SOUND GRAPHICS AIRCRAFT DATA DISK
Voor Flightsimulator 4.0
Zie ook pag. 44
Voegt muziek, spraak (Soundblaster) en nieuwe Super VGA en TVGA graphics toe aan de klassieke Flightsimulator 4.0. Bevat vier extra vliegtuigen waaronder Concorde. Met Nederlandse handleiding.
DOS133 ƒ 99,00/BEF. 1919

SPELLCASTING 201 - THE SORCERER'S APPLIANCE
Het kan nog beter. Heeft Larry weerom het nakaken?
Zie Hoog Spel 7, pag 41
DOS096 CGA/EGA/VGA (HD)
ƒ 119,00/BEF. 2299

SPACE SHUTTLE
Zie pagina 20
DOS181 CGA/EGA/VGA
ƒ 149,95/BEF. 2889

TWILIGHT 2000
Zie pag. 46
DOS142 VGA ƒ 119,00/BEF. 2299

ULTIMA TRILOGY 2
Ultima 4, 5 en 6
DOS182 EGA/VGA ƒ 129,95/BEF. 2499

ULTIMA 7
Nieuwste Origin RPG. Minimale systeemeisen: HD Diskdrive, DOS 5.0, 2 Mb extra geheugen
DOS164 VGA ƒ 139,95/BEF 2699

ULTIMA UNDERWORLD - STYGIAN ABYSS
Te laat binnen voor een recensie, maar weer een grandioos spel.
DOS183 VGA ƒ 129,95/BEF. 2499

WING COMMANDER 2
Grandioze VGA ruimtesimulatie
Zie Hoog Spel 6, pag. 55
Min. 16 Mhz 80286; harddisk benodigd (ca. 15 Mb)
DOS092 VGA AT ƒ 129,50/BEF. 2499

WING COMMANDER 2 SPEECH PACK
Voegt extra spraak toe tijdens het spel. Soundblaster benodigd.
5 Mb op uw harddisk nodig.
DOS115 HD ƒ 59,50/BEF. 1159

WING COMMANDER 2 SPECIAL OPERATIONS
Nieuwe missies
DOS164 HD ƒ 69,95/BEF. 1359

WING COMMANDER 2 + SPEECH PACK
Totaal 20 Mb op uw harddisk
DOS116 ƒ 179,50/BEF. 3469

AMIGA

3D CONSTRUCTION KIT
Zelf spellen ontwikkelen.
Hoog Spel 5, pag. 8. Inclusief VHS instructie cassette. 1Mb benodigd
AMI073 ƒ 139,50/BEF. 2699

512K RAM GEHEUGENUITBREIDING
Eindelijk kunt u de nieuwste spellen spelen. Een RAM uitbreiding is noodzakelijk met bijvoorbeeld de nieuwe Sierra adventures.
AMI041 ƒ 119,00/BEF. 2299

ELVIRA II: JAWS OF CERBERUS
Nederlandse versie, zie ook Hoog Spel 8, pag. 20
1Mb benodigd
AMI130 ƒ 119,95/BEF. 2299

F15 STRIKE EAGLE II
De beroemde MicroProse vluchtsim
1Mb benodigd
AMI051 ƒ 119,00/BEF 2299

FORMULA GRAND PRIX
Zie pag. 49. 1Mb benodigd
AMI122 ƒ 119,00/BEF. 2299

NABESTELLEN OUDE NUMMERS.

Heeft u een nummer van Hoog Spel gemist? Gelukkig is het nu ook mogelijk Hoog Spellen na te bestellen. Maak daartoe ƒ 7,95 per nummer over naar een onzer rekeningen onder vermelding van de gewenste editie(s). U hoeft de bestelbon hiervoor niet in te zenden. Verzendkosten zijn voor Hoog Spel! LET OP! Voor België: zendt een Euro cheque voor het juiste bedrag in guldens.

Onderstaand overzicht is in verband met ruimtegebrek slechts een summiere greep uit de inhoud.

N.B. De Queeste is gestart in Hoog Spel 3, de Kerker in Hoog Spel 5.

HOOG SPEL 1
Anarchy, Centurion, Chip's Challenge, Codename Iceman, F19 Stealth Fighter, Kick Off 2, Klax, Lost Patrol, Mid Winter, Operation Stealth, PGA Tour Golf, Player Manager, Pro Tennis Tour, Ra, Railroad Tycoon, Secret of the Silverblades, Tracon II.

HOOG SPEL 2
Battle Chess 2, Blue Lightning, Buck Rogers, Corporation, Future Wars, Gold o/t Aztecs, Immortal, Ishido, James Pond, Lord o/t Sword, Lotus Esprit Turbo Challenge, Nightbreed, Revenge o/t Gator, Secret of Monkey Island, Shadow o/t Beast 2, Silent Service 2, Supremacy, Team Yankee, Testdrive III, Wonderboy III.

HOOG SPEL 3
Battle Command, Chase HQ 2, Chessmaster, Covert Action, Elvira, Fester's Quest, Gates of Zend'ocon, King's Quest V, Lightspeed, Links, Powermonger, Puzznic, Quest for Glory II, Rise o/t Dragon, Roadblasters, Robocop 2, Shanghai, Slime World, Spellcasting 101, Total Recall, Toyota Celica GT, Turtles, Wing Commander, Wonderland, Wrath o/t Demon.

HOOG SPEL 4
Battle Squadron, Dragon's Breath, Elite Plus, F1 Race, GODS, HardDrivin' 2, Hill Street Blues, Hitchhiker's guide to the Galaxy, Hound of Shadow, Knights o/t Sky, Leather Goddesses of Phobos, Leisure Suit Larry Trilogy, Lemmings, Links, Bountiful Course, Ms. Pacman, Pro Tennis Tour 2, Red Baron, Robocop, Robo-Squash.

Shadow o/t Beast, SimEarth, Space Quest IV, Spirit of Excalibur, Stratego, Super Monaco GP, Team Suzuki, Turrican 2, Zeliard.

HOOG SPEL 5
3D Construction Kit, Castles, 1835, Megatraveller 1, ATP, Secret Weapons o/t Luftwaffe, Paperboy, Columns, Super Monaco GP, Wonder Boy, Hero Quest, Pac Mania, Phantasy Star 2, Sonic the Hedgehog, A Boy and his Blob, Battle of Olympus, Hyper Lode Runner, Gargoyle's Quest, Heart of China, Jetfighter II, Magic Candle, Demoniak, Keys to Maramon, Links - Firestone, Chuck Rock, Afrika Korps, Logical.

HOOG SPEL 6
Cruise for a Corpse, Blade Warrior, Command HQ, Ultima - Martian Dreams, Elf, Last Ninja III, Moonshine Racers, The Simpsons, Search for the Titanic, Chuck Yeager's Air Combat, Jones in the Fast Lane, Megalo-Mania, Robin Hood, California Games, Marble Madness, Boulderdash, Turbo Racing, Duck Tales, Chase H.Q., Might & Magic, Fantasia, Populous, Block Out, Warbirds, TimeQuest, Sword of Fire, Wing Commander 2, Links - Bay Hill Club plus de bordspellen Scotland Yard en Robin Hood.

HOOG SPEL 7
Police Quest 3, Rodland, Jimmy White Snooker, Star Control, Phantasy Star 3, OutRun Europa, Martian Memorandum, Maniac Mansion, TimeLord, Larry 5, Gunship 2000, Megatraveller 2, Mega Fortress, Scrapyard Dog, Lotus 2, Willy Beamish, Lotus 2, Donald Duck, Links - Pinehurst 2, Gremlins 2, Castlevania Adventure, Terminator 2, Spellcasting 201, Super Kick Off, Mission Impossible, Might & Magic 3, F117A Stealth Fighter, Blues Brothers.

HOOG SPEL 8
Conquests of the Longbow, Latter Utilities, Birds of Prey, Monkey Island 2, Mario 3, Star Wars, Super Space Invaders, Eindeloos Bridge 3, Oh No! More Lemmings, Wolfed Floor 13, Elvira II, Populous 2, Battletech II, Pitfighter, Falcon 3.0, Bonanza Brothers, Civilization, Eye o/t Beholder 2, Robocop 3, Wrestlemania, Dragon's Lair, Castle of Dr. Brain, Sim Ant, Les Manley: Lost in L.A.

OH NO! MORE LEMMINGS
100 nieuwe velden, zo te spelen zonder het oorspronkelijke programma.
Zie ook Hoog Spel 8, pag. 14
Ook als datadisk leverbaar. Bel!
AMI131 ƒ 79,95/BEF. 1549

THEIR FINEST HOUR - BATTLE OF BRITAIN
Vluchtsimulatie van Lucasfilm
AMI050 ƒ 99,00/BEF. 1919

WILLY BEAMISH
Nieuwste Sierra adventure voor beginners
1Mb benodigd. Hoog Spel 7, pag. 30
AMI123 ƒ 129,50/BEF. 2499

POPULOUS 2
1Mb benodigd. Zie Hoog Spel 8, pag 21
AMI116 ƒ 119,00/BEF. 2299

HINTBOEKEN

WE WETEN ALLEMAAL HOE MOEILIJK BEPAALDE ADVENTURES WEL NIET ZIJN. GELUKKIG KUNT U NU VIA HOOG SPEL HINTBOEKJES AANSCHAFFEN DIE U OP WEG HELPEN DOOR DE ADVENTURES.

BLACK CAULDRON
HNT001 ƒ 25,00/BEF. 489

BUCKROGERS
HNT030 ƒ 25,00/BEF. 489

BUCK ROGERS: MATRIX CUBED
HNT031 ƒ 35,00/BEF. 679

CHAMPIONS OF KRYNN
HNT032 ƒ 25,00/BEF. 489

CODENAME: ICEMAN
HNT002 ƒ 25,00/BEF. 489

COLONEL'S BEQUEST
HNT003 ƒ 25,00/BEF. 489

CONQUEST OF CAMELOT
HNT004 ƒ 25,00/BEF. 489

ATARI ST & C64

In verband met het steeds kleiner wordende aanbod en zeer wisselvallige aanlevering wat betreft Atari ST en Commodore 64 software is het niet langer mogelijk een lijst van direct leverbare spellen te publiceren in Het Betere Spel.
Zoekt u een speciale titel, bel ons dan even!

CURSE OF THE AZURE BONDS
HNT033 ƒ 25,00/BEF. 489

DEATH KNIGHTS OF KRYNN
HNT034 ƒ 25,00/BEF. 489

DRAGONS OF FLAME
HNT035 ƒ 25,00/BEF. 489

EYE OF THE BEHOLDER
HNT006 ƒ 29,95/BEF. 579

EYE OF THE BEHOLDER 2
HNT036 ƒ 35,00/BEF. 679

GATEWAY OF SAVAGE FRONTIERS
HNT037 ƒ 29,95/BEF. 579

GOLDRUSH
HNT007 ƒ 25,00/BEF. 489

HEART OF CHINA
HNT038 ƒ 25,00/BEF. 489

KINGSQUEST 1
HNT008 ƒ 25,00/BEF. 489

KINGS QUEST 2
HNT009 ƒ 25,00/BEF. 489

KINGS QUEST 3
HNT010 ƒ 25,00/BEF. 489

KINGS QUEST 4
HNT011 ƒ 25,00/BEF. 489

KINGS QUEST 5
HNT039 ƒ 25,00/BEF. 489

LARRY 1
HNT012 ƒ 25,00/BEF. 489

LARRY 2
HNT013 ƒ 25,00/BEF. 489

LARRY 3
HNT013 ƒ 25,00/BEF. 489

MANHUNTER NEW YORK
HNT016 ƒ 25,00/BEF. 489

MANHUNTER SAN FRANCISCO
HNT017 ƒ 25,00/BEF. 489

MIGHT & MAGIC 1
HNT040 ƒ 19,95/BEF. 389

MIGHT & MAGIC 2
HNT041 ƒ 19,95/BEF. 389

MIGHT & MAGIC 3
HNT042 ƒ 49,95/BEF. 969

POLICE QUEST 1
HNT020 ƒ 25,00/BEF. 489

POLICE QUEST 2
HNT021 ƒ 25,00/BEF. 489

POOLS OF RADIANCE
HNT044 ƒ 25,00/BEF. 489

POWERMONGER
HNT022 ƒ 39,95/BEF. 779

QUEST FOR GLORY 1
HNT023 ƒ 25,00/BEF. 489

QUEST FOR GLORY 2
HNT024 ƒ 25,00/BEF. 489

RISE OF THE DRAGON
HNT025 ƒ 25,00/BEF. 489

SECRET OF MONKEY ISLAND
HNT026 ƒ 25,00/BEF. 489

MONKEY ISLAND 2
HNT045 ƒ 35,00/BEF. 679

SECRET OF THE SILVERBLADES
HNT046 ƒ 25,00/BEF. 489

SHADOW SORCERER
HNT047 ƒ 25,00/BEF. 489

SPACE QUEST 1
HNT027 ƒ 25,00/BEF. 489

SPACE QUEST 2
HNT028 ƒ 25,00/BEF. 489

SPACE QUEST 3
HNT029 ƒ 25,00/BEF. 489

Alle prijzen inclusief BTW. Betaling kan geschieden via Giro- of Eurocheque (max. 300 gulden), bank- of giro-rekening of onder rembours. Belgische lezers worden verzocht uitsluitend te betalen via een Eurocheque in Nederlandse guldens (max. 300 gulden) of via overmaking van het bedrag in Belgische franken op onze rekening te Antwerpen. Helaas kunnen Belgische bestellingen niet onder rembours verzonden worden. Stuur nooit geld! Bestellingen zonder inzending van de bestelbon kunnen niet in behandeling genomen worden. PS. Om in aanmerking te komen voor de nieuwe abonnee korting dient de bestelbon tegelijk met de abonnementsaanvraag ingezonden te worden.

Verzending onder rembours: ƒ 12,00 kosten
Verzending onder ƒ 99,00/BEF. 1919: kosten ƒ 6,00/BEF. 110
Verzending boven ƒ 99,00/BEF. 1919: geen kosten

Verzending onder rembours alleen mogelijk in Nederland.

Kopieer de bon en stuur of fax deze naar:
Het Betere Spel,
Postbus 74034, 1070 BA Amsterdam
Fax: 020-6120053, Tel: 020-6798688

Aanbiedingen geldig tot verschijnen Hoog Spel 10

Mocht een programma niet laden, dan wordt dit - mits geretourneerd binnen 10 dagen - kosteloos vervangen. Alle produkten worden virusvrij geleverd. Met virus besmette programma's worden niet terug genomen. MS-DOS niet laden of niet correct functioneren wordt vaak veroorzaakt door RAM residente software; deze eerst verwijderen voordat u het spel laadt.

BESTELBON

Naam: ....

Adres: .... Postcode: ....

Woonplaats: .... Land: ....

Computer: .... MS-DOS A-drive: 3.5"/5.25"

STUUR MIJ A.U.B. DE VOLGENDE TITELS TOE:

1. .... Comp. .... Bestelnr. ....
2. .... Comp. .... Bestelnr. ....
3. .... Comp. .... Bestelnr. ....
4. .... Comp. .... Bestelnr. ....

☐ Bovenstaand bedrag heb ik heden op uw bank/giro/Belgische bank rekening (doorhalen wat niet) overgemaakt.
☐ Graag had ik mijn bestelling onder rembours ontvangen (uitsluitend binnen Nederland).

Totaalbedrag bestelling	ƒ/BEF. ....
Abonnee korting 10% OF Nieuwe abonnee korting 25%	ƒ/BEF. .... ƒ/BEF. ....
Subtotaal	ƒ/BEF. ....
Verzendkosten	ƒ 6,00/BEF. 110
Rembourskosten	ƒ 12,00
Totaalbedrag	ƒ/BEF. ....

Handtekening
(bij minderjarigen voogd of een der ouders)
....

Datum:
....

Het Betere Spel, Postbus 74034, 1070 BA Amsterdam, fax: 020-6120053, K.v.K. Amsterdam 222535 t.n.v. Rangeela BV, Bank ABN 54.75.53.854
Giro [illegible] t.n.v. Hoog Spel, Bank België ABN Antwerpen 721-5206427-40

ALCATRAZ

HET EILAND ALCATRAZ HEEFT IN HET VERLEDEN AL HEEL WAT MISDADIGERS GEHUISVEST. ALLEEN WAREN ZE DAAR DAN, IN TEGENSTELLING TOT MIGUEL TARDIEZ, NIET UIT VRIJE WIL.

NARCOTICA-BRIGADE

Een verwoestende aardbeving deed ooit Alcatraz op zijn grondvesten schudden. Het eiland, dat in het verleden lange tijd dienst heeft gedaan als gevangenis voor zware criminelen, wordt na het natuurgeweld door ene Miguel Tardiez - de leider van een internationale drugsbende - in bezit genomen. Hij vestigt er zijn hoofdkantoor.





ATARI ST



ATARI ST

De Amerikaanse regering wil nu eindelijk wel eens paal en perk stellen aan de verderfelijke activiteiten van de drugsbaronnen. Na talloze mislukte pogingen verzoekt men u om - geheel op eigen risico - een poging te wagen het hoofdkwartier van Tardiez en zijn bende binnen te vallen en zijn organisatie op te rollen. U accepteert de opdracht en gaat vergezeld van een tweede commando op pad. Het zal de meest gewaagde actie van uw (hopelijk nog erg lange) leven worden; aangezien het eiland als gevangenis dienst heeft gedaan is het zeer goed beveiligd, niet alleen tegen uitbraken maar vooral ook tegen indringers.

DE OPDRACHT

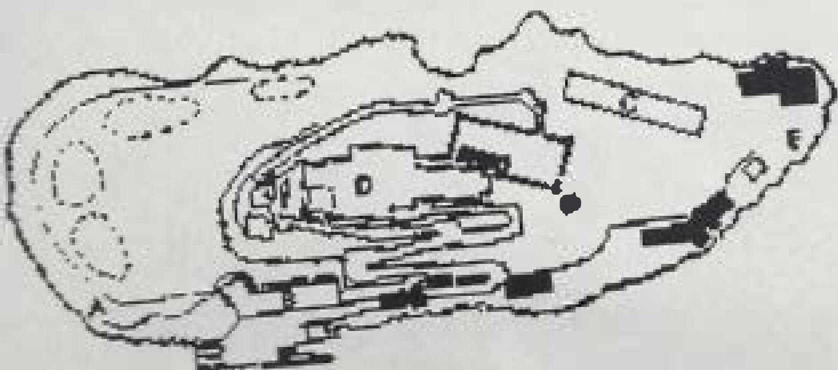
U vaart in het holst van de nacht in een kano naar het eiland en gaat aan land. Vanaf dat moment heeft u precies twee uur de tijd om uw opdracht uit te voeren. Om die taak tot een goed einde te brengen moet aan een aantal voorwaarden worden voldaan. Om te beginnen moet u de barakken zien te bereiken waarin u op zoek moet naar de documenten die voldoende bewijs leveren om Tardiez te veroordelen. Dit deel van het spel is een links-rechts scrollend schietspel waarbij het beeldscherm horizontaal in tweeën is gesplitst. Wanneer twee spelers aan de slag gaan bedient ieder een commando. Anders moet men steeds overschakelen naar de andere commando om de barakken te bereiken.

Eenmaal hier aangekomen moet u proberen de documenten te verzamelen die genoeg bewijsmateriaal opleveren om Tardiez te kunnen veroordelen. Dit deel van het spel speelt zich af in een wirwar van gangen en kamers. Het beeldscherm is dit maal verticaal in tweeën gedeeld en in elke helft wordt de omgeving van beide commando's in 3D getoond. Nadat u het diplomatenkoffertje met documenten heeft gevonden baant u zich een weg naar de opslagplaats van de drugs. Hier moet u een tijdbom plaatsen om de verdovende middelen op te blazen. Nadat ook dit deel van de missie tot een goed einde is gebracht volgt het gevaarlijkste onderdeel van de expeditie. U moet zichzelf - door via touwen langs de gevel af te dalen - toegang verschaffen tot het cellenblok waarin Tardiez zijn commandocentrum heeft gevestigd. Dit gebouwencomplex wordt zeer goed bewaakt, maar zodra u Tardiez aantreft geeft hij zich over. Tenslotte moet u de landingsplaats voor de helikopter heelhuids zien te bereiken zodat u, uw metgezel en de inmiddels gevangen genomen Tardiez kunnen worden afgevoerd door de helikopter.

PRESENTATIE

Het spel valt uiteen in drie verschillende categorieën. Op de eerste plaats hebben we te maken met een beweeg-en-schiet spel dat van links naar rechts scrollt terwijl men een horde tegenstanders moet uitschakelen. Dat deze daarbij allerlei wapens laten vallen is mooi meegenomen.
In andere delen van het spel beweegt men zich in 3D door gebouwen die uit een doolhof van gangen en vertrekken bestaan. Ook hier zult u weer zwaar op de huid worden gezeten door talloze zwaar bewapende en goed getrainde bewakers.
Het derde spelonderdeel is het aan touwen afdalen. Tijdens die manoeuvres moet u oppassen voor de zoeklichten die de wanden aftasten.

Alcatraz is bij uitstek geschikt om getweeën te spelen. Beide spelers besturen hun alter ego simultaan over het beeldscherm. In de 3D scènes wordt het scherm verticaal in tweeën gedeeld. De programmeurs hebben hierbij nog wel een klein gemenigheidje in petto. Het is namelijk niet mogelijk dat twee spelers tegelijk hetzelfde vertrek betreden.



PRODUKTINFO

Fabrikant: Infogrames
Microcomputers:
Amiga (1Mb): ƒ 89,00 / BEF 1645
Atari ST (1Mb): ƒ 89,00 / BEF 1645

Een MS-DOS versie wordt verwacht, maar details zijn nog niet bekend.

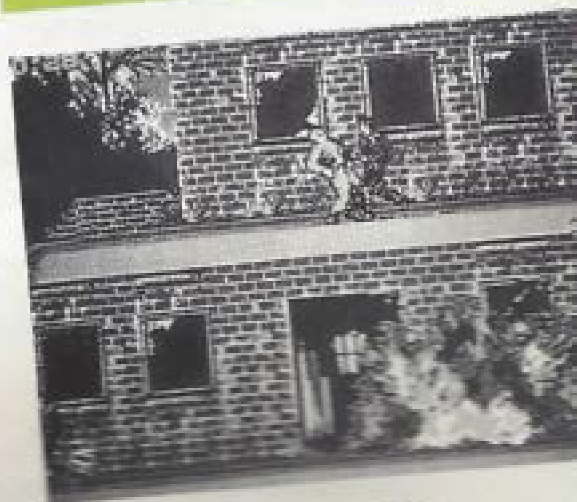
In eerste instantie was ik niet echt onder de indruk van Alcatraz. De graphics zijn niet echt briljant te noemen en het spel bleek frustrerend moeilijk.
Maar na wat langer doorspelen - en met de hulp van Helen - kwam ik in de ban van het spel.
De wat grijze, onheilspellende beelden dragen eigenlijk wel bij aan de grimmige atmosfeer die het spel oproept.
De twee-speler optie die Alcatraz kent, en waarbij twee spelers als team opereren, werkt goed. Het solo spelen blijft echter een zeer lastig karwei.

Henk Menning

Ik weet eigenlijk niet echt goed wat ik met Alcatraz aanmoet. De graphics en geluid zijn weinig spectaculair en het alleen spelen is niet echt eenvoudig.
Samen met iemand anders is het best een aardig spel, maar men moet er van houden.

Kijk er zelf eens naar voor tot aanschaf over te gaan.

Helen Balens



SPECIAL FORCES

TERRORISTISCHE ACTIES VINDEN NOG DAGELIJKS PLAATS, DRUGSBARONNEN GAAN DOOR MET HET SLIJTEN VAN HUN VERDERFELIJKE WAAR EN ER WORDEN NOG REGELMATIG REGERINGEN HARDHANDIG AAN DE KANT GESCHOVEN. REDEN GENOEG OM DE *SPECIAL FORCES* IN TE ZETTEN.

VERVOLG

Special Forces is de langverwachte opvolger van *Airborne Ranger*, een spel waarin de speler er als commando moederziel alleen op uitgestuurd werd om moeilijke opdrachten te vervullen. In *Special Forces* staat men aan het hoofd van een team van acht ervaren rotten. Voor elke missie mag men maximaal vier leden selecteren voor het uitvoeren van de opdracht. Desgewenst kan men ook alleen op pad gaan. De missies vinden plaats in vier verschillende gebieden, te weten de tropen, het poolgebied, de woestijn en in een gematigde luchtstreek. In elk van deze vier gebieden kan men vier missies uitvoeren, die elk weer beïnvloed worden door de gekozen moeilijkheidsgraad. Zo worden op het makkelijkste niveau alle doelen op een kaart aangegeven, moet men het op een iets hogere moeilijkheidsgraad doen met coördinaten en op het moeilijkste niveau moet men het allemaal maar zelf uitzoeken terwijl men op de huid wordt gezeten door uiterst vaardige en schietgrage tegenstanders.

HET SPEL

Na het kiezen van de moeilijkheidsgraad, de missie en het selecteren van de teamleden en hun wapens worden de commando's ergens gedropt, waarna de opdracht begint. U ziet hun directe omgeving van bovenaf. Door het indrukken van de betreffende toets kan men overschakelen naar de afzonderlijke teamleden en deze bewegen of andere acties laten ondernemen, zoals schieten, explosieven plaatsen of zich zelf ingraven.
Er kan een overzichtskaart van het gebied worden opgevraagd waarop de positie van de teamleden staat en waar vijandelijke troepen zijn gesignaleerd. U kunt deze kaart ook gebruiken om aan te geven waar u uw manschappen naar toe wilt sturen door hun eindbestemming aan te geven. Dit kunnen verschillende plaatsen zijn, maar u kunt ook als groep opereren. U loopt dan weliswaar meer kans op ontdekking maar u bent wel sterker. Als derde mogelijkheid kunt u twee groepjes van twee man selecteren. Welke tactiek het beste is hangt van de situatie af. Vaak zal het slim zijn om voor de nodige afleidingsmanoeuvres te zorgen voordat het uiteindelijke doel wordt aangevallen. Na het volbrengen van de missie moeten de commando's terugkeren naar een ontmoetingspunt en zullen ze door een helikopter worden opgepikt.

Het kan natuurlijk gebeuren dat een teamlid gevangen genomen wordt. U kunt dan in een volgende missie proberen hem uit handen van de vijand te redden.

AMIGA

DE MISSIES

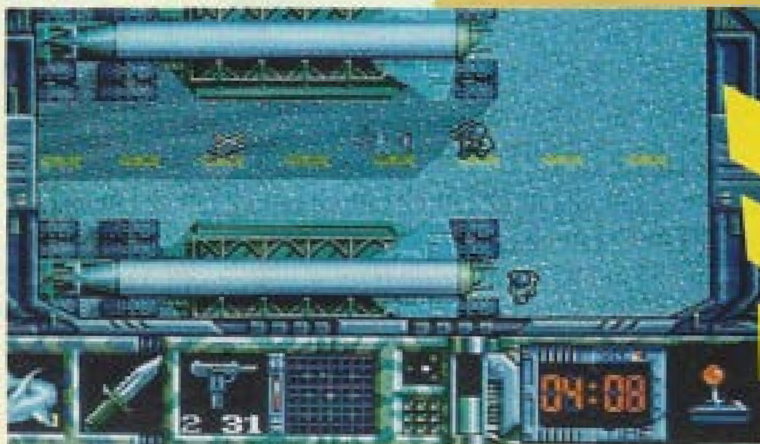
In de tropen neemt men het op tegen drugsbaronnen. De snoodaards hebben de President ontvoerd, dus die moet bevrijd worden om te voorkomen dat de grootste nachtmerrie van veel Amerikanen -Dan Quayle aan de macht- werkelijkheid wordt. Vervolgens moet u twee papavervelden opsporen en markeren zodat deze kunnen worden gebombardeerd. Steel nu de agenda van een drugsbaron zodat u zijn gangen kent. Het is dan niet moeilijk meer om hem in de vierde missie te liquideren.

De poolstreek is door een groep terroristen verkozen tot schuilplaats. De acties beginnen met het opblazen van alle bruggen zodat hun bevoorradingsroutes worden afgesneden. Daarna moet u erachter zien te komen wat hun plannen zijn met die twee gestolen atoomonderzeeërs. Spoor de duikboten op en smokkel zendapparatuur aan boord, zodat ze tijdens een luchtaanval kunnen worden opgeblazen. In de vierde missie maakt u korte metten met de groep door hun wapendepots op te blazen.



In de gematigde luchtstreek heeft een militaire junta een staatsgreep gepleegd. Na het opblazen van hun brandstofvoorraden moeten SCUD's worden vernietigd. In de derde missie moet u een geavanceerde computerchip heroveren. De genadeklap wordt uitgedeeld door hun energietoevoer te vernietigen zodat ze hun verzet moeten opgeven.

De woestijn is het laatste gebied waarin uw troepen in actie komen. Een (niet met name genoemd) land heeft een kleiner (ook anoniem) land bezet. U begint met het uitschakelen van mitrailleurnesten. In fase twee moet u zoveel mogelijk tanks opblazen om de vijandelijke opmars te stuiten. Hierna worden fabrieken gemarkeerd als voorbereiding op een luchtaanval. De vierde missie draait om het terugvinden van de 'zwarte doos' van een neergehaalde helikopter en nee, niet om het vernietigen van SCUD's.



AMIGA

AMIGA

AMIGA/ ATARI ST

Beide versies zijn nagenoeg identiek. De enige verschillen zijn het iets mindere geluid op de Atari ST en de hier en daar iets minder fraaie scrolling dan op de Amiga.

Het tegelijk besturen van vier mannen levert in het begin wat problemen op doordat men in het heetst van de strijd makkelijk in paniek raakt. Ik besloot dan ook het eerst een paar maal te proberen met een eenzame strijder. Dit bleek geen slecht idee want ik had al snel de smaak van het spel te pakken en de meeste mogelijkheden door. Als een ware Rambo liet ik een spoor van vernielingen achter. Toen ik daarna met een groter team op pad ging kwam het tactische aspect al snel om de hoek kijken.

Special Forces biedt een geslaagde mix tussen strategie en actie maar het zal de ware vuurknopfanaten wat minder aanspreken dan liefhebbers van wat meer tactische spelen.

Mart Wils

PRODUKTINFO

Fabrikant: MicroProse
Microcomputers:
Amiga (1Mb): ƒ 129,50 / BEF
Atari ST (1Mb): ƒ 129,50 / BEF
MS-DOS: verwacht

DE WERVELENDE KRACHT VAN 57.600 BPS



Nu met de gratis Videotex (NL) Communications Software
Bel 06-7400
(37,5 ct. per minuut)



TORNADO SUPER MODEMS I
300, 1200, 2400 bps
Intern: f 299,- Extern: f 349,-

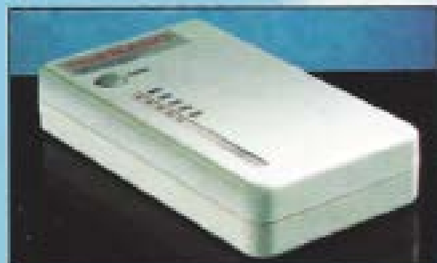


TORNADO SUPER MODEMS II
300, 1200, 1200/75, 2400 bps
Intern: f 349,- Extern f 399,-



TORNADO SUPER III FAXMODEMS
300, 1200, 1200/75, 2400, max. 9600bps, door V.42 bis errorkorrektie en datakompressie. Send- en receive 9600 bps G3 fax, inklusief fax- en modemsoftware.
Intern: f 649,- Extern: f 699,-

Prijzen exklusief 18,5% BTW.



TORNADO FMM 9696
POCKETFAXMODEM
300, 1200, 1200/75, 2400, max. 9600 bps, door V.42bis errorkorrektie en datakompressie. Send- en receive 9600 bps G3 fax, inklusief fax- en modemsoftware. Prijs: f 699,-

Snelle, doeltreffende kommunikatie: Tornado modems met Videotex (NL) Communications Software zijn een onmisbaar hulpmiddel.

Want dan kiest u voor de snelste en meest betrouwbare manier van informatieoverdracht; simpelweg via uw PC. Tornado modems zijn er in vele uitvoeringen: intern (als insteekkaart), extern en zelfs als pocketfaxmodem. Met als topper de Tornado FM 144, een modem dat zorgt voor foutloze en probleemloze kommunikatie (f 1.995,- exkl. BTW). Door errorkorrektie en 4-voudige datakompressie is een maximale snelheid mogelijk van 57.600 bps (V.32bis) in kombinatie met V.42bis.

Welke versie u ook kiest, uw Tornado modem is standaard geschikt voor Videotex op 2400 baud (V.22bis), de makkelijkste vorm van elektronische dienstverlening. Alle Tornado modems zijn toegelaten door het Ministerie van Verkeer en Waterstaat. Maak het uzelf gemakkelijk. Kies voor een Tornado modem met Videotex: het beste nieuws in moderne kommunikatie.



Wilt u meer weten over de Tornado modems? Vul dan de bon in voor aanvullende informatie. Of neem kontakt op met Aashima Technology, officieel distributeur van Tornado modems, tel.01804-30833.



Hoeksteen 119/129,
2132 MX HOOFDDORP
Tel.: 020 - 653 36 76.
Fax: 020 - 653 37 24.



Ja, stuur ons per omgaande uitgebreide informatie over de Tornado modems.

Naam bedrijf: ______________________

Kontaktpersoon: ______________________ M/V

Adres: ______________________

Postkode/plaats: ______________________

Deze coupon sturen naar: G&B Computers, [illegible] 235, 2130 VB HOOFDDORP. ([illegible])

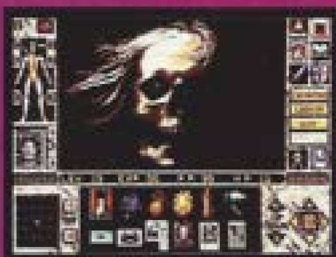
Elvira II The Jaws of Cerberus

"DE AARDE SPLEET OPEN. EEN VOOR EEN KROPEN DE MEEST AFGRIJSELIJKE MONSTERS DOOR DE POORT DE NACHTMERRIE VING AAN: ELVIRA II THE JAWS OF CERBERUS."

NEDERLANDS-TALIGE SCHERMTEKSTEN

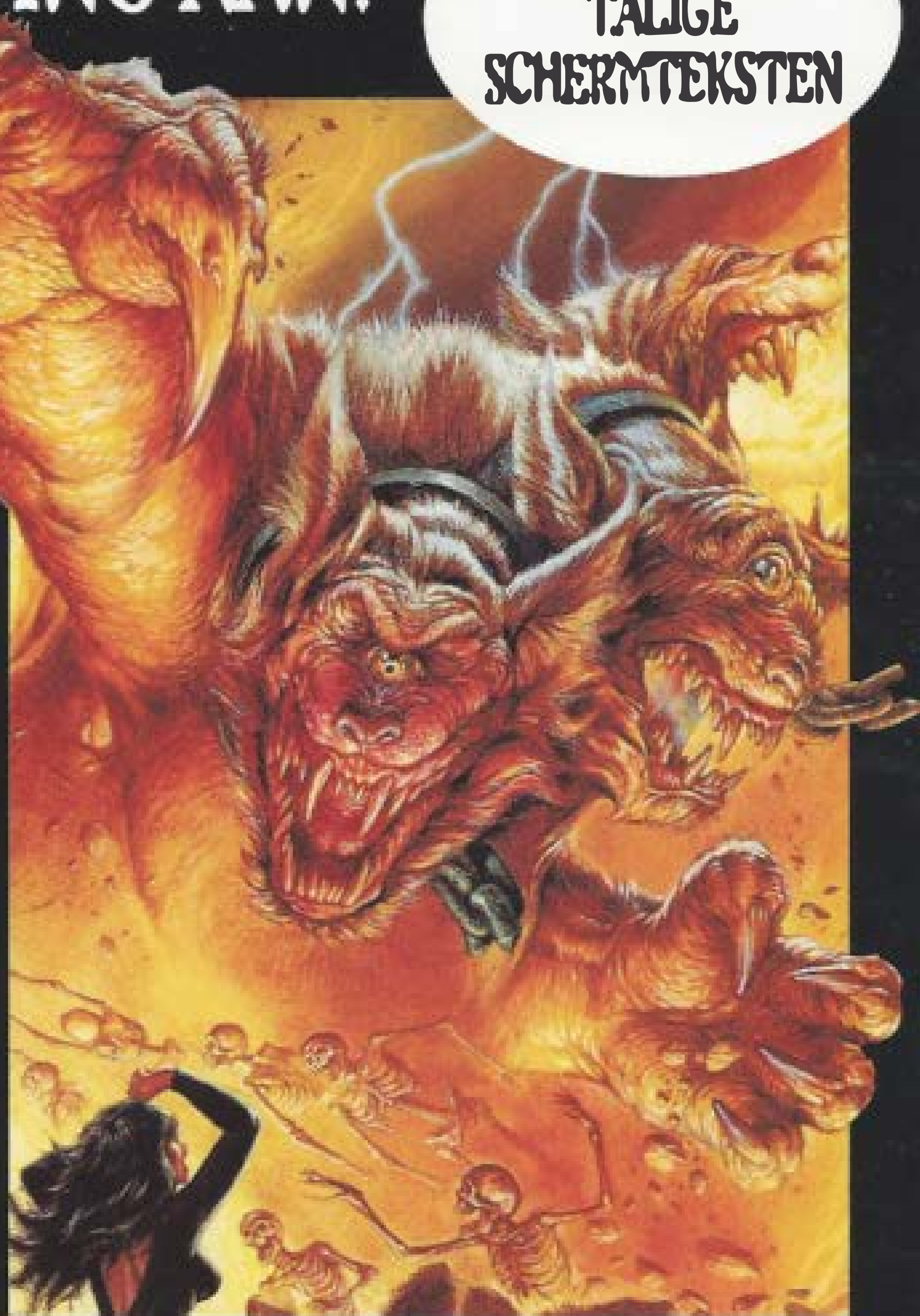
*EEN SPEURTOCHT VAN EPISCHE OMVANG. EEN **KWADE MACHT** IS ONS UNIVERSUM BINNENGEDRONGEN EN HEEFT **ELVIRA** ONTVOERD. UW TAAK? GA OP ZOEK NAAR **ELVIRA** IN DRIE GIGANTISCHE FILMDECORS: EEN **KERKHOF**, EEN **SPOOKHUIS** EN DE **CATACOMBEN**. TOT SLOT MOET U HET IN EEN **ARMAGGEDONISCHE STRIJD** OPNEMEN TEGEN HET MEEST AFGRIJSELIJKE WEZEN UIT DE **ONDERWERELD**. DWAAL DOOR DRIE ENORME HUIVERINGWEKKENDE WERELDEN MET BIJNA **4000 LOKATIES** - VIJF MAAL GROTER DAN HET OORSPRONKELIJKE ELVIRA. • MEER DAN **120 UUR** GRIEZELENDE SPANNING & HORROR • MEER DAN 700 DODELIJKE WAPENS, SPREUKEN EN ANDERE MAGISCHE ZAKEN • GRUWELIJK GEANIMEERDE ONTMOETINGEN MET HONDERDEN VERBIJSTERENDE TEGENSTANDERS • NIEUW TYPE **SPREUKEN GENERATOR** • DE VGA GRAPHICS? VERBIJSTEREND! DE MUZIEK? GRANDIOOS! • EN DE GEHEEL **NEDERLANDSE SCHERMTEKSTEN** PLUS 100% 'WIJS & KLIK' BESTURING MAKEN DIT SPEL SCHRIKWEKKEND EENVOUDIG TE SPELEN.*











ELVIRA II: UITSLUITEND VOOR WEZENS MET EEN STERKE GESTELDHEID

*ELVIRA II : THE JAWS OF CERBERUS **is leverbaar voor MS-DOS** (EGA/VGA) en Amiga*

Distributie Benelux: Home Software Benelux B.V., Kuppersweg 61-65, 2031 EB Haarlem, tel: 023-311241, fax: 023-318488
Subdistributie België: Antaeus Computer Products, Oude Haachtsesteenweg 83, B1831 Diegem, tel: 02/721 4520, fax: 02/725 1535